

Tomb Raider 2 - Płaski

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 4,90 PLN

INDEX 3-40898 • ISSN 1429-172X

**TOMB
RAIDER
OPIS II**

40 GIER!!!

- Tekken 3 na PSX
- Final Fantasy Tactics
- Power Soccer
- Fighting Force
- Dead or Alive
- Duke Nukem
- Pac-Man 3D
- Red Alert
- MDK

Taka Myszki i Joysticków Arcade

NBA Live '98 • Actua Soccer 2 • FIFA '98
Total Drivin' • Rosco McQueen • Test Drive 4

5

1998



CO NOWEGO?



Wiem po raz pierwszy w Nowym Foku! Na wstępie tego artykułu chciałbym złożyć Wam wyzyskiem. Drodzy Czytelnicy, nadercniejsze zyczenie spełnienie wszystkich grzecznych marzeń. Aby żaden boss nie był od Was silniejszy, a ukończenie żadnej gry nie sprawiło większych kłopotów. Jestem pewny, że i nam w tym roku nie zabraknie ciekawych gier do opisywania, a wszystko co najlepsze na PlayStation jest ciągle przed nami.

Uspokoiła nam się tajemnicza sytuacja po światowym wysypie gier, ale nie musimy się martwić - firmy komputerowe są zbyt opanowane, aby tak szybko nie nudała. W 1996 roku na spotkaniach się jakiejś zbrojnej rewolucji w świecie gier komputerowych. Głównie produkty powinny być coraz lepsze jakościowo, oferować jednak raczej sensowne już pomysły. Na nie musimy się wściekać, bo to właśnie one, a nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...

W 1996 roku na spotkaniach się jakiejś zbrojnej rewolucji w świecie gier komputerowych. Głównie produkty powinny być coraz lepsze jakościowo, oferować jednak raczej sensowne już pomysły. Na nie musimy się wściekać, bo to właśnie one, a nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...

W 1996 roku na spotkaniach się jakiejś zbrojnej rewolucji w świecie gier komputerowych. Głównie produkty powinny być coraz lepsze jakościowo, oferować jednak raczej sensowne już pomysły. Na nie musimy się wściekać, bo to właśnie one, a nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...

Firma CAPCOM ogłosiła oficjalnie wydanie **X-MEN VS. STREET FIGHTER** na PlayStation już w lutym tego roku, oczywiście w Japonii. Gdzie to zostało już wydane wcześniej, na SEGA Saturn, razem z rozszerzeniem pamięci o 4 MB. Pełna nazwa wersji na PlayStation brzmi: **X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION** gdyż gra ma być bardziej rozbudowana od swego poprzednika na SEGA, a mimo to...

W 1996 roku na spotkaniach się jakiejś zbrojnej rewolucji w świecie gier komputerowych. Głównie produkty powinny być coraz lepsze jakościowo, oferować jednak raczej sensowne już pomysły. Na nie musimy się wściekać, bo to właśnie one, a nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...

Ostatnie porzucił z tej kategorii gier na PlayStation nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...

GACY OF WAR była stosunkowo trudna, a system prezentacji grafiki 3D wykorzystany w grze jeszcze bardziej utrudniał sprawę. Mamy nadzieję, że tym razem ludzie z KONAMI staną na wysokości zadania, a ich nowy produkt będzie lepszy od poprzedniego.

TAKARA to firma znana z serii wydawniczych **TOSHINDEN** na PlayStation. Jej następca pomyślał, której premiera w Japonii zapowiedziana jest na 26 lutego 1996 to gra **CRISIS CITY**. Będzie to kolejna gra strzelnicza, identyfikacja, a do tego dyspozycja zostanie oddanych 7 dobrze uzbrojonych postaci. Karze z nich będzie miało swoje własne historie, które stopniowo będziemy poznawać podczas rozgrywki z bossami i innymi charakterami. Dodatkowo przewidziane jest też odgrywanie na dwóch graczy.

Nie wiem, czy państwu jeszcze gra **R-TYPE**. Była to klasyczna strzelanka z samolotami, która była ogromnym hitem w salach gier, została też w wydaniu specjalnym wydane na Nintendo i Amiga. Teraz przyszła kolej na PlayStation. Premiera gry **R-TYPE** została zapowiedziana na 5 lutego 1996 i będzie to zestaw dwóch gier: **R-TYPE** oraz **R-TYPE 2**, spekulacje dwiema animacjami. Dodatkowo zostanie poprawiony ten sam engine, który służył poprzednim wersjom oraz animacja. Twórca gry firma IREM, była dość długo nieobecna na rynku...

gry, teraz postanowiła nam wrócić i jako jedyna platforma, na którą będzie tworzyła swoje produkty, wystała oczywiście...

Jeśli PlayStation Swoimemu ma już kolejny tytuł, to jest **R-TYPE DELTA**, której premiera została umieszczona na dysku z grą **R-TYPE**.

Wiele starszą grę, która doczekała się nowego wydania na PlayStation, jest **LODE RUNNER**. Gdzie to zostało już wydane wcześniej, na SEGA Saturn, razem z rozszerzeniem pamięci o 4 MB. Pełna nazwa wersji na PlayStation brzmi: **LODE RUNNER EX EDITION** gdyż gra ma być bardziej rozbudowana od swego poprzednika na SEGA, a mimo to...



Jeśli państwu jeszcze gra **R-TYPE**. Była to klasyczna strzelanka z samolotami, która była ogromnym hitem w salach gier, została też w wydaniu specjalnym wydane na Nintendo i Amiga. Teraz przyszła kolej na PlayStation. Premiera gry **R-TYPE** została zapowiedziana na 5 lutego 1996 i będzie to zestaw dwóch gier: **R-TYPE** oraz **R-TYPE 2**, spekulacje dwiema animacjami. Dodatkowo zostanie poprawiony ten sam engine, który służył poprzednim wersjom oraz animacja. Twórca gry firma IREM, była dość długo nieobecna na rynku...

Także firma MIDWAY przygotowała dla nas kolejną składankę starych porzucił z tej kategorii gier na PlayStation nie tylko, kombinowały i te sprawy jest jeszcze za wcześnie, jednakże...



Jeśli państwu jeszcze gra **R-TYPE**. Była to klasyczna strzelanka z samolotami, która była ogromnym hitem w salach gier, została też w wydaniu specjalnym wydane na Nintendo i Amiga. Teraz przyszła kolej na PlayStation. Premiera gry **R-TYPE** została zapowiedziana na 5 lutego 1996 i będzie to zestaw dwóch gier: **R-TYPE** oraz **R-TYPE 2**, spekulacje dwiema animacjami. Dodatkowo zostanie poprawiony ten sam engine, który służył poprzednim wersjom oraz animacja. Twórca gry firma IREM, była dość długo nieobecna na rynku...

Wydawca mi prosił o moją zamówienie do starszych tytułów, uważałem, że warto czasem się troszczyć o ciekawą i powojnowojenną grę, w domach stało mało Atari czy ZX...

TEKKEN 3



TEKKEN 3 - ten tytuł elektryzuje już wszystkich. Namnożyło się ostatnio informacji na temat jego wydania, jednak tak naprawdę to nikt nie powinien wiedzieć! Początkowo krążyła plotka, że premiera tej gry zapowiedziana jest na 15 grudnia 1997 roku.

Była to oczywiście informacja fałszywa, gdyż firma NAMCO nie przedstawiła nawet na ostatnich targach gier w Japonii, TOKYO GAME SHOW, choćby grywalnej wersji beta tej gry na PlayStation, nie mówiąc już nawet o jakiejś konkretnej dacie jej wydania. Teraz znowu krąży po świecie kolejna „przypuszczeniowa” data jej wydania. Postanowiłem więc w konkursie samemu posperać po ewci, i oto co się dowiedziałem.

Data wydania **TEKKEN 3** w wersji na PlayStation do dziś NIE JEST OFICJALNIE USTALONA. Jedno jest pewne - gra ta ukazuje się w 1998 roku! Co więcej, 9 grudnia 1997 NAMCO po raz pierwszy publicznie pokazało na swoim WebSite zdjęcie z **TEKKEN 3** w wersji na PlayStation i chociaż ich zdjęcia nie jest doskonałe, zdecydowanie się na ich publikację, bo są to PIERWSZE sonebry z tej gry w wersji na naszą konsolę, i wszyscy zapewne zastanawiając się, jak będzie ona faktycznie wyglądać.

Jak więc, grafika nie odbiega zbyt mocno od swojego pierwowzoru na maszynach ARCADE, powiem więcej - osobie nie widzą żadnej różnicy. Postacie są bardzo podobne, ale także wyglądają niemal identycznie.



Widzimy tylko jak to wszystko będzie wyglądać w ruchu. Na automatach **TEKKEN 3** działa niezwykle płynnie i dynamicznie, a jak zapowiedziało NAMCO, gra ta nie wycofała z PlayStation całej jej mocy, więc na pewno nie będzie tak źle.

Wspólnie z Kaim przygotowałem dla Was trochę informacji o samej grze. Oprócz postawowej i dynamicznej zawrotności Filly, Forest Law, Jin Kazama, Hwoarang, King the Second, Lei Wulong, Xiaoyu, Paul Phoenix, Yoshimitsu,

sa, Nina Williams, w grze występuje 8 ukrytych postaci: Wśród nich znalazły się między innymi córka Michelle - Julia Chang, kolejny robot - Gun Jack, oraz dobrze znany, ale niedługo kulawy Kuma i podobnie doń Panda. Obawiając się „get-to-ne-koreu” przysłał demon Ogre, na razie przed nim trzeba nakłapać Heihachiemu. Poza nim dostał też postać zbudowaną z kłobów drewnianych pan dwójki potrafi walczyć stylami karate z postaciami.

Sem styl walki też się znacząco zmienił. W **TEKKEN 3** nie trzeba się już tak bardzo obawiać koni (mimo ich przeciwności), jak i ataków w momencie, gdy leży się na ziemi - można bowiem błyskawicznie wypaść kopa z tej pozycji. Kolejna zmiana, to zdecydowanie bardzo wysoki skok, które były połączką **TEKKEN 2**. Jest także taka możliwość łapania przeciwnika z boków, a takim postaciom dodano masę no-

wych osób i trzecie boczne ciekawe zadanie sobie w tej dziedzinie Yoshimitsu, Hwoarang i Paul - ulubione potęgi Kalligol.

Pomimo zmniejszenia liczby postaci i dodania nowych wojowników, karty tej gry **TEKKEN 2** będzie mógł znaleźć odpowiednik swojej ulubionej postaci, np. Jin, syn Juh i Kazu, znakomicie zastępuje swoich rodziców i nawet umie robić konie. Będziemy na pewno śledzić postępy w pracach nad tą grą i informować Was o wszystkich kolejnych pojawieniach firmy NAMCO w tym kierunku.

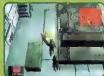


METAL GEAR SOLID



Firma KONAMI zaprezentowała po raz pierwszy metalowy wideo z tej gry na targach E3 ostatniego lata. Zrobił on naszymi wrażenia na wszystkich, wspomniawszy już o tym w pierwszym numerze P&X EXTREME. Minęło prawie pół roku i możemy wreszcie podać Wam więcej informacji na temat samej gry, której premiery przewidziano jest na połowę roku 1998.

Historia tej gry sięga roku 1988, kiedy to METAL GEAR ukazał się na Nintendo. Była to bardzo ciekawa strzelanka, wyróżniająca się wyjątkowo grafiką, co w tym czasie było rzadkością. W grze u nas grał COMMANDO. Główny bohater, Solid Snake, to sztybu i machowate ujęcie tej



ry agent. Teraz, po dziesięciu latach, KONAMI postanowiło przenieść tę grę na PlayStation i może Was zaskoczyć, ale okazuje się prawdziwy hit.

Aleza gry rozgrywa się na fikcyjnej Alasce, gdzieś na początku 100 wieku. Grupa terrorystów przejęła kontrolę nad amerykańską bazą nuklearną i grupę doświadczonych żołnierzy w przypłyku nie wytrzymała ich matriki. Wobec się w posiadanie komendosa Solid Snake'a i Twoim zadaniem jest przedrzeć do bazy wroga, aby w ciągu określonego czasu zaopatrzyć niedoświadczonych. Podczas akcji uwolnisz też kobietę, Mary Silverburgh, która pomoże Ci w wykonaniu misji.

METAL GEAR SOLID nie jest jednak zwykłą strzelanką. Gra wymaga od gracza taktycznego myślenia i strategicznego planowania. Podczas gry podkaszają ładunki wybuchowe, które można detonować w odpowiednim czasie, naciskając na odpowiednie przyciski. W tym wszystkim przebiekają Ci taktyczny tryb gry, który może się po prostu zacząć. Mówi nam, że nie dostaniesz się do bazy - najlepszy sposób, jak się dostać, to przez tunel, który jest ukryty w ścianie. Wtedy gracz może użyć swojej broni.

Na początku najlepiej kłamać i mowa i odczuć si-

miłować niepotrzebnie zacięcie. Poem zdobyć, więc ostatecznie broni. Wyobraź sobie, że w grze dochodzi nawet do tego, że cię można zabić. Zabić się całym wrogiem - możesz dopaść. Ciężkość gry jest taka, że nie ma łatwych zadań. Główny bohater, Solid Snake, to sztybu i machowate ujęcie tej gry. W grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej. W grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.

W pewnym momencie gry możesz też zobaczyć, że nie wszystkie zadania są takie same. W grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.



wrota. Wrota wrota wrota, a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.

Najważniejszą rolę gra w grze grająca i efekty specjalne. Wrota wrota wrota, a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.



duje się, że to film a nie gra komputerowa.

Wiem, że trudno to sobie wyobrazić, ale tak to wygląda. Historia w grze jest pełna, w grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.



Wiem, że trudno to sobie wyobrazić, ale tak to wygląda. Historia w grze jest pełna, w grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.



Wiem, że trudno to sobie wyobrazić, ale tak to wygląda. Historia w grze jest pełna, w grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.

Wiem, że trudno to sobie wyobrazić, ale tak to wygląda. Historia w grze jest pełna, w grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.



Wiem, że trudno to sobie wyobrazić, ale tak to wygląda. Historia w grze jest pełna, w grze często dochodzi do białego ekranu z napisem: "Wrota wrota wrota", a wtedy gracz musi czekać, aż wrota się otworzą. Wtedy gracz może przejść dalej.

Narby

W PRZYGOTOWANIU

Wiem! Wybór jedynych kłunastu dobrze zapowiadających się pozycji okazał się w tym miesiącu trudnym zadaniem. Szykuje się masa dobrych gier.



Często prowadzić, które z nich wyrosną na hity - na pewno EARTHWORM JIM 3D i kłunastu z zapowiedzi NAMCO i SQUARESOFTU, bo jak powstanie wiadomo - te firmy będą w nie wypuszczają. Późniejszych tytułów na horyzoncie nie widzę. Dla fanów RPG szykuje się prawdziwa uczta (cztery dobre pozycje). W platformówkach rewolucja - MEGA MAN, EARTHWORM JIM i PAC-MAN atakują trzech wybitnych

CARDINAL SYN

KRONOS/SONY
Styczeń (USA)

W pierwszym roku życia, gra w stylu... UL. EDGE. Po prostu... style walki jest cały... De wyboru... Fantasy, ale... w... machiwał... dodatkowego... energii. Anny... np. przy...



W... np. przy...



EINHANDER

SQUARESOFT
Styczeń (USA)



W... np. przy...



DEAD OR ALIVE

TECMO
Marzec (USA)



DEAD OR ALIVE to jedyna taka gra... System walki... np. przy...

System walki... np. przy...

ALUNDRA

WORKING DESIGN/SONY
Stylized (USA)



Alundra jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Alundrze walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Alundrze nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Alundrze nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Alundrze nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.

Alundra jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Alundrze walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Alundrze nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Alundrze nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Alundrze nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.



SAGA FRONTIER

SQUARESOFT
Luty (Japonia)



Saga Frontier jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Saga Frontier walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Saga Frontier nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Saga Frontier nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Saga Frontier nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.

Dobrym przykładem dla wszystkich fanów RPG. Mistrzowie spod znaku SQUARESOFT udzieliła pozwolenia, tym razem za sprawą gry SAGA FRONTIER. Wiedząc, że to nie jest

to superprodukcja, ale tylko FINAL FANTASY VII, ale i tak można być zadowolonym. Do wyboru mamy siedem postaci, które, tutaj, ciekawie, mają zupełnie inną postać. W podziemnym świecie gry wspaniale widać odpowiednio się leżą. Zabawa od samego początku towarzyszy nam w całej grze, która jest bardzo ciekawa. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Saga Frontier nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Saga Frontier nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Saga Frontier nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.



FINAL FANTASY TACTICS

SQUARESOFT
Luty (USA)



Final Fantasy Tactics jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Final Fantasy Tactics walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Final Fantasy Tactics nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Final Fantasy Tactics nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Final Fantasy Tactics nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.



XENOGERAS

SQUARESOFT
Luty (Japonia)



Xenogeras jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Xenogeras walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Xenogeras nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Xenogeras nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Xenogeras nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.

Xenogeras jest grą RPG. W tym przypadku nie ma jednak typowego dla tego gatunku systemu walki. W Xenogeras walka jest bardzo prosta i intuicyjna. W tym celu gracz musi tylko wskazać kierunek, w którym chce iść, a postać sama wykona wszystkie czynności. W Xenogeras nie ma żadnych statystyk, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Xenogeras nie ma również żadnych przedmiotów, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. W Xenogeras nie ma również żadnych przeciwników, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.



WYŚCIGI SAMOCHODOWE



Ryk silników, śwąd palącej gumy, zawrotna szybkość, przyspieszenie wypycha w fotel, w zyłach zamiat krwio czysta adrenalina i wrogo nastawieni przeciwnicy wokół... Tak, zgadłeś, to wyścigi samochodowe. Jeśli ktoś by mnie zapytał, jakich gier jest najwięcej na PlayStation, na pewno odpowiedziałbym, że właśnie wyścigów samochodowych. Jest ich naprawdę wiele. Miesięcznie ukazują się 2-3 tytuły z tego gatunku. Siłą rzeczy jest ich tyle, że można się w tym wszystkim już pogubić

A pamiętacie od czego się to wszystko zaczęło? Ta gra wraz z TEK-KENEM była sztandarowym produktem naszej konsoli w chwile startu. To gra o której Phil Harrison, dyrektor do

- 13. RALLY CROSS
- 14. RIDGE RACER
- 15. RIDGE RACER REVOLUTION
- 16. VRALLY

WZMAGA. Wyprowadzając przykład pretenzji, zaznaczam, że jest to przegląd tylko i wyłącznie wyścigów samochodowych, więc takie tytuły, jak MOTTO RACER, RAPID RACER, a przede wszystkim WIPEDOUT 2007 - nie mogły tutaj być brane pod uwagę, gdyż należą do odrębnej innej kategorii. Kto wie, może kiedyś zrobimy przegląd motocyklowych wyścigów, a wtedy to będzie gra na pewno się zapamięta



spisać współpracę w SCEE powiedział „to dla mnie zadowoliliśmy PlayStation”. To gra, która do dziś wielu uważa za swoją najlepszą w życiu. Pamięć już wiecie. Tak, to RIDGE RACER ze studia NAMCO. Kiedyś produkt wspaniały dołączający wszystkich uczestników i autorów naczelnych wyścigów, dzisiaj już jest trochę przestarzały. Niemniej jednak na stałe zapisał się w historii gier na PlayStation, bowiem od niego zaczął się ten wielki wyścigów. Dlatego przetrzymajmy wybór trzy najlepsze wyścigi i ocenimy je tradycyjnie już wg kilkunastu kategorii i przyznajmy im od 1 do 10 punktów. Oto lista tytułów, które były rozpatrywane

- 01. ANDRETTI RACING
- 02. BURNING ROAD
- 03. DAKAR '97
- 04. DESTRUCTION DERBY
- 05. DESTRUCTION DERBY 2
- 06. FORMULA 1
- 07. FORMULA 1 '97
- 08. FORMULA KARTS
- 09. HARDCORE AUT
- 10. MONSTER TRUCKS
- 11. PORSCHE CHALLENGE
- 12. RIDGE RACER

moną trasę. Chociaż wro jest niezbyt duże, to naprawdę dobrze tutaj jest

RAGE RACER - firma NAMCO robi chyba najlepsze serie świata. Przypomnijcie sobie chociaż te sprzed SOUL BLADE, czy TEKKEN 2. Także tym razem programowi z tą wspaniałą grupą stanęli na wysokości zadania. Igra jest długa, dynamiczna, a pod względem montażu to prawdziwe arcydzieło. Najbardziej odczuwalnym momentem to napad kamery na wspaniały wodospad oraz piękna, skądś taka historia z IMV. Manga! Razem ze wspaniałą muzyką, przerywaną go ścieżką dźwiękową wyścigów, oraz świetnie zrealizowanymi replacjami, całość tworzy naprawdę standard na PlayStation, który mnie będzie przypominał do gustu, niż nawet takie w sensie NEED FOR SPEED. Zdecyduję się na wyścig nie maże się z RAGE RACEREM równać

V-RALLY - niestety, Francuz z INFOGRAMES dał kompletnie piątą. Nie wydali się w ogóle nie zrealizować żadnego z nich, żadnego filmu, czy żadnej animacji przed właściwą grą. Lenistwo czy niedopieczoność? Szkoda, bowiem przy tak wysokim standardzie gry wro



byłoby się myśleć

2. RODZAJE WYŚCIGÓW

#1 '97 - mamy tutaj trzy rodzaje wyścigów. Arcade - naszym zadaniem jest ukończyć wyścig na jednej z całowitych pętli, wybierając przedtem poziom trudności. Po zakończeniu jednej tury, przechodzimy do drugiej i tak dalej. Time Attack - to samo, na tych samych trasach, tylko że wyścig odbywa się bez przeciwników i naszym zadaniem

1. INTRO

FORMULA 1 '97 - krótka, niestety, ale wspaniale wykonana seria z kapitalnie dobrą, niesłyszalną muzyką. Przedstawia jeden z bólów Formuły 1 młodszy długie, zacie-



jest wykroczenie jak najlepszego czasu i wreszcie to, co w tej grze najlepsze - Grand Prix. Wybrałeś swój team i swojego kierowcę - musisz zdobyć każde regulaminowe

trasę. Wszystkie te opcje dostarczają moc rotacji i zabawy, jednak może brakować pewnego dodatku, jaki był obecny w poprzedniej wersji - opcji Ladder. Był to specjalny rodzaj nawiązacji, w którym trasie było ułożonych więcej niż określony moment. Nie po prostu było to miejsce przedostatnie, później trasa od końca i tak dalej - aż do pierwszego miejsca. Z powodu braku tego rodzaju wyzwań scena ogólna zostaje odrobinę nudniejsza. (8 pkt.)

RR - podobnie. Time Attack - wybieramy sobie trasę i wykonujemy ją najszybciej do mamy zwanego na jej najlepszy czas. Grand Prix - scenariusz gry, stajemy do walki z całą masą innych kierowców o miejsce. Mega Race - Po zaliczeniu pięciu pierwszych klas dochodzi dodatkowa odga, pozwalająca nam na udział w Extra Grand Prix. Tutaj stajemy znowu po raz pierwszy przed naszymi przeciwnikami, ale tym razem przed naszymi przeciwnikami w odwróconym kierunku. To już tradycja w niektórych firmach. (8 pkt.)



V-RALLY - jak u konkurencji, a więc Arcade - włożymy tutaj z czasem i przeciwnikami na trzech poziomach trudności na specjalnie do tego celu przygotowanych trasach. Time Attack - tylko Ty. Twoj samochód i jak najszybciej czas do osiągnięcia. Nie o zwycięstwo Championów - walka do upadłego na 26 trasach o tytuł Rajdowego Mistrza Świata. A więc smutnie. (8 pkt.)

3. TRASY

F1 '97 - do dyspozycji gracz otrzymuje oczywiście wszystkie 18 regularnych tras, jednak po wpisaniu kody Bely Bonus w menu na nawigacji kierowcy, uzyskujemy dostęp do trzech nowych tras, między innymi do świetnej trasy stworzonej przez Bizarro Creators (jest naprawdę super!) oraz do trasy z set 50. Wszystkie trasy łączy widok z wyjątkiem tych dodatkowych - są odwzorowane aż do najmniejszego drzewka. Grafika opiera się na nagraniach wideo, więc każdy budynek, drzewo mają swoje odwzorowanie w rzeczywistości. Biorąc udział w wylo-

gu niegdyś zabijasz sobie sprawę, że grzeszył już to widziałem - no tak, powiem ci, że nie ukryłem tego w Monte Carlo. Liczba autentycznych tras oraz tych kilka dodatkowych musi znaleźć odzwierciedlenie w ocenie. (8 pkt.)

RR - liczba tras było zawsze słabym punktem gier z NAMCO. Tutaj jest niestety podobnie. Jest ich tylko 4 i na dodatek są tylko modyfikacją trasy podstawowej, to mało. Zabawa jednak trwa odrobina dłużej, gdyż w trybie Extra Grand Prix przejeżdżamy w w-

odwróconym kierunku. To razem daje 8 możliwości, co jest za mało. Dla szczególnie uparciuchów można sobie pewnie i tak przy wybraniu trasy przybrać: L1, L2, R1, R2, Start Select aż do chwili gdy gra nie zalega - będziesz mógł się śmiać po kucharzynie odbicia tras podstawowych. Nie poprawia to jednak ogólnego wizerunku RAGE RACER. W tej kategorii. Na szczęście trasy są wspaniale zaprojektowane. Długa, kręta, trudna pełna zakrętów, podjazdów i stromych wzniesień a la San Francisco. Są też bardzo zróżnicowane, od czarnopasemowej autostrady do miast tak wąskich, że na nie można w wyprzedzeniu Wiedukty, sunała, wspaniały na jeden samochód mosty, pełne w kształcie litery U, mocno wyprofilowane zakręty - tak, trasy są naprawdę kapitalne. Na dodatek zawierają one mnóstwo krótkich i z całego świata - od gajów run, poprzez Łuk Triumfalny w Paryżu, aż do wspaniałej ulicy San Francisco. Projekt tras podnosi znacznie ocenę ogólną, która bez tego byłaby naprawdę niska. (8 pkt.)

V-RALLY - to, co stworzył w tej grze Francuz, wpisuje się do ludzkiej pojęcia. 18 tras w trybie Arcade i 24 w trybie Championship to razem 42 kompletnie różne trasy! Podobno atakują również 18 dodatkowych tras po ukończeniu Championship na najwyższym poziomie trudności, jednak nie udało mi się ich odkryć. Nawet gdyby to były tylko plotki, to w dalszym ciągu V-RALLY oferuje 42 trasy! To największa liczba tras, jaka obecnie można znaleźć w wyścigach na wszelkie platformy i w losie losowego generatora spływów RAPID RACER. Na dodatek mamy już znakomite zaprojektowane i różnicowane. Ściągamy

się w końcu w kilku krętych swatach na różnych kontynentach. Będziemy przejeżdżać przez piaszczyste, śniegi Szwajcarii, malownicze Koryckie, angielskie lasy i wspaniałe Alpy Francuskie. Można grać całe dni i ciągle znajdować trasy, których jeszcze nigdy nie widziałem. Pod tym względem V-RAL

LT ma trzy i znowu z powodzeniem widać wszelką konkurencję i więcej, w najbliższym czasie ktoś lubi coś mogło to zmienić. Absolutna rewelacja. (10 pkt.)



4. SAMOCHODY

F1 '97 - 11 stani wyścigowych do wyboru - oto co PSYCHOIDS ma nam do zaoferowania. Oczywiście karte z oryginalnymi ekipami udział w zawodach F1 jest tutaj obecny. Samochody okrążają są parametrami, to szybkość, przyczepność, hamulca i przyspieszenie. Można wybrać pomiędzy autami tylną i przednią skrzynią biegów. Możliwość konfiguracji samochodu są tu bardzo rozbudowane - możemy zmienić zawieszenie opon na różne sposoby, wybrać rodzaj zawieszania i wiele, wiele innych. Bolidy dość istotnie różnią się od siebie - jedne mają potężny silnik, niesamowitą szybkość, inne są bardziej zwrotne i łatwiejsze do sterowania. Najlepiej wybrać jedną z znanych firm (McLaren, Williams, Ferrari lub Benetton), wtedy rzeczy się nam zawiadzą. Tak więc wybór jest dość duży i wystarczający. (8 pkt.)



V-RALLY - to, co stworzył w tej grze Francuz, wpisuje się do ludzkiej pojęcia. 18 tras w trybie Arcade i 24 w trybie Championship to razem 42 kompletnie różne trasy! Podobno atakują również 18 dodatkowych tras po ukończeniu Championship na najwyższym poziomie trudności, jednak nie udało mi się ich odkryć. Nawet gdyby to były tylko plotki, to w dalszym ciągu V-RALLY oferuje 42 trasy! To największa liczba tras, jaka obecnie można znaleźć w wyścigach na wszelkie platformy i w losie losowego generatora spływów RAPID RACER. Na dodatek mamy już znakomite zaprojektowane i różnicowane. Ściągamy



drżący mur", nie pozwalający na jakiegokolwiek zbieżności z trasą - w przeciwnym wypadku Twój samochód zacznie kopać podłogę jak szalony. Engine gry mógłby być więc odrobinę bardziej dopracowany, ale i tak V-RALLY w dziedzinie grafiki prezentuje niesamowicie wysoki poziom. (8 pkt.)

6. ANIMACJA

F1 '97 - animacja w F1 '97 to 25 k/s iNTSC - 30 k/s, nawet gdy nie ekranie znajduje się kilku przeciwników. Jednak czasami tak bardzo rzadki ma tendencję do leutych skoków i spowolnień. (7 pkt.)



(7 pkt.)

RR - kiedyś z NAMCO zapewne potrafili zgodzić się płynnie i szybko animacja. Tak jest i tym razem.



(8 pkt.)

Szybkość animacji to 25 k/s iNTSC - 30 k/s, nie zmieniając zatem żadnych skoków, czy przestawień k/s to nawet gdy spórka się parę wozów! Do tego dochodzi po części animowane otoczenie - wspaniale wodospad, samoloty, stowce. Tak, engine RAGE RACER to potęga. (8 pkt.)

V-RALLY - Francuzi włożyli duży

pracy w to, aby V-RALLY pomykała z szybkością 30 k/s i udzieliła im się to. Dlatego też animacja nie może być zarzucana - jest płynna i szybka, bez ciec i spowolnień (HIV nie tak do końca, w V-RALLY zastosowano tzw. synchronizację ramki (patent ten zastosowano także w DUKE NUKEM 3D, gdy program nie nadąża z wyświetlaniem animacji, po prostu przeskakuje do następnych klatek (widoczny niestandardny skok), co jednak nie wpływa ujemnie na jakość wyświetlanych k/s - jest ich wciąż tyle samo! Ze względu na użycie sedytywności - otoczenie. Przejżdżając przez wąską i dzunglę, nie widzimy tam żadnego ruchu. Można było coś tutaj jeszcze usprawnić. Ale i tak ocena musi być bardzo wysoka. (9 pkt.)



(9 pkt.)

7. DŹWIĘK

F1 '97 - dźwięk jest opracowany wprost perfekcyjnie i wgnięte w ziemię naszym głośnikom. Jedyne Ryki silników zostały nagrane za pomocą techniki DAT (magnetofo-ry cyfrowej) podczas rzeczywistych wyścigów. F1 '97 używa mroźstwa i różnych sampli reprezentujących odgłosy silników różnych wozów

nagrywanych z różnych miejsc. Bolidy każdego teamu brzmią odmiennie, a odgłosy silnika zmieniają się podczas zmiany kamery. Tutaj słychać wszystkie komentarze na torze: uderzenia o

otoczenie (słychać nawet cykanie świerszczy). Do tego dochodzi co-pilot, ostrzegający nas o zbliżających się zakrętach i niebezpieczeństwach („hard left, medium right, jump, wrong way!”). Musz nie jest to

mięszczyński, ale w sumie nie narozmiej. (7 pkt.)



(7 pkt.)

V-RALLY - całkiem wiele. Wybor pomiędzy dźwiękiem mro- i stawa, stopień głośności co-pilota i otoczenia. Dźwięki silnika brzmią odpowiednio, to samo można powiedzieć o odgłosach

otoczenia (słychać nawet cykanie świerszczy). Do tego dochodzi co-pilot, ostrzegający nas o zbliżających się zakrętach i niebezpieczeństwach („hard left, medium right, jump, wrong way!”). Musz nie jest to



(8 pkt.)

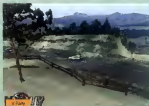
mięszczyński, ale w sumie nie narozmiej. (7 pkt.)

8. MUZYKA

F1 '97 - graczom oddano do dyspozycji 12 różnych kawałków do odsłuchania. Podczas gry muzyka jako taka nie ma, jednak przechodząc przez różne menuy towarzyszą nam różne utwory skomponowane specjalnie na tę okazję. Są to bardziej gitarowe i orientalne melodie, niż w poprzedniej części i nadej-ają się tutaj znakomicie. W odciskach dźwięku można nawet przypoznać utwory poszczególnych zespołów. To dobrze, że nawet w

RR chociaż dźwięk nie może stać w zębieniu z tym z F1 '97, także utrzymuje standardowy, wysoki poziom. Nie zwracając uwagi na składowe odgłosy silników (szczególnie gdy są podrasowane), uderzenia o boki toru, jak i w przeciwników, a przede wszystkim szum tego wspaniałego wodospadu. Jest też i komentarz

do władców to- (9 pkt.)



(9 pkt.)



<p> Takąś kowadło, jak muryka, 91: 20 atona są trzymać poziom 47 pkt 1 </p>
--

HA muzyka była zawsze jedną z najmocniejszych stron jego produkcji NAMCO. Ipermetosa muzyki z SOUL BLADE II? Reakcja była bardzo fałszywa, że tym razem utwory muzyczne w RAGE RACER są naprawdę świetne. Dopiero wczoraj podkładał technię sprawdzić się idealnie - widać, że muzykę NAMCO to przewidział profesjonalista! Utworów jest 6, a najlepsze z nich to chyba "Sweet Stream" i "Simulation". Reakcja również jest świetna - przy takich dźwiękach muzyki! powodzi się bezczynie przynajmniej. 19 sierpnia

V-RALLY muzyka w V-RALLY 90
SINGI



dobrze, że w ogóle jest! Co prawda gra znowu nie jest najlepszą kawiarką muzycznych, jednak może za wyjątkiem „Milesa” przetrwać na rynku. Najlepiej go prosto wyliczyć do góry, rozpiszając, jaki nie chce się dostać radoszcu nerwowo. Może być przecież dobrą brocią wrażliwość lub skomponować coś lepszego w tym gatunku. Pod względem muzyki WRAŁE!



we wspólnie, jeżeli nie chce się dostać rozstroju nerwowego. Można było przecież dostać trochę innej muzyki lub skomponować coś lepszego w tym gatunku. Pod względem muzyki WRALLY



zostaje całe okrzepnięcie z tyłu za
pozostałą dwójką 15 pkt 1

9. REALIZM I MO- DEL JAZYK

P1 '07 - to gra przenosi PSX'a na zupełnie nowy poziom realizmu i sterowania. Wszystko inne (raczej wygląd) przy niej jak DOOM przy Quake'u. Opcja pozwalająca Ci na więcej...
www.sciencelab.pl

[illegible]

14 SEP 08 14 04:17

V-RALLY - w tej grze realizm stoi na dosyć wysokim poziomie. Samochody zachowują się bardzo różnie w zależności od modelu jako wybitnie specyficznie technicznych jako i ustawień. Na początku trudno nad nimi panować - gwałtowny ruch bieżniowca i skomplikowane kombinacje sterów, tracąc przy tym cennych sekund. W dalszym ciągu przetrwania. Dopóki nie przetrwasz, nie będziesz "czuć" swego samochodu. Zmniejsz gwałtownego hamowania na każdą bieżnię, wchodzić w niego wolniej, dodawać gazu po wyjeździe z niego. Nie zmieniaj jednak kierunku. W V-RALLY i ty go bardzo trudno jest

10. TRY9 MULTIPLAYER

F1 '87 grę na dwóch graczy można jest także trybown Split Screen (poziomy lub pionowy). Nieestetyczny, przycięty z modnością łączenia dwóch korespondentów LIRK. Opca gry dla dwóch graczy na Split Screen to jeden z najgłupszych dydaktyków w rowie F1 '87. (7 pkt)



Ważne - brak opcji dla dwóch graczy był jednym z nielicznych zarzutów stawianych RIDGE RACEROWI. W RIDGE RACER REVOLUTION wprowadzono opcję łączenia kabinami LINK. Można było się spodziewać, że w RIDGE RACER będzie podobnie, a nawet lepiej (także Split Screen). Niestety, tutaj NAMCO kompletnie nie ośmiesiła takich opcji: jest największa wada na jej liście.

V-RALLY - tryb Split Screen można stosować w trybie Time Trial, Arcade i także Championship. Wypełniając celowe dla dwóch graczy, a ich

TOMB RAIDER 2



... ogromny, kamienny blok spadł dosłownie na pół metra od niej, miażdżąc wszystkie nierzędne przedmioty, bez których nie mogła przeżyć. Przeczekała, obłędnie potem zdołała sobie sprawić, że ta para postoiła, które jej została, to za mało, aby przeżyć. A najtrudniejszą dopięcie przed nią. Starożytny sztylet Xian gdzieś tam na nią czekał, on właśnie ONA miała go zdobyć. Ale nie będzie to bynajmniej łatwa. Zbiory z sekty Flame Nera zrobić wszystko, aby je powstrzymać. Jednak ona się tym nie przejęła. Awanturzystki charakter nie pozwalał jej na jakiegokolwiek wahania, czy wątpliwości. Ona wiedziała czego chce i z pewnością tego dokona.

Wkrótce więcej tak temu gracie CORE DESIGN podopieczni uczynili harmonia. EIDOSU wydał się pod tytułem TOMB RAIDER. Stare nie miało miejsca ogrom-

niekiedy w sobie głęboko w sobie - wypłyły niszczycielskie. Kiedy sztylet używał do swoich

niecnych, ciał, go takby chciał, czas, został mu, jednak odcięty przez tybetańskich mnichów i ukryty w bezpiecznym miejscu gdzieś w okolicach Wielkiego Muru Chńskiego. Teraz stała się na obiektem pożądania wielu ludzi, w tym także jej i sekty Flame Nera, oraz, co oczywiste, starszej wspierającej Larry Deft, która do-

TOMB RAIDER 2 to strasznie ro- wnych, ogromnych, niebezpiecznych i świetnie zaprojektowanych poziomów. Przygodę rozpoczynamy w połacie Chńskiego Muru, by następnie prze- nieść się do pięknej Wenecji, zita- nio-nego Włuku, Tyberu i paru innych sta- tyon. Całkowicie nie chceś zado-

Główna TOMB Nowe- roni się od niebezpiecznego hity, która powstała przy użyciu edyto- ra poziomów stworzonego specjal- nie do pierwszego TOMB RA- I D E R A . przed co ang- nie gry nie róż- ni się prawie niczym od tego z roku ubiegłego (TR2 dzieła nieco szy- niej - dop- HIN'a). Eng- ne ten był, i cagle jest, jednak tak dobry, że firma CORE



nym przeobrażeniem na całym świecie. Przez długie miesiące gra nie schodziła z list najlepiej sprzedających się gier na całym świecie. Czyli było to spowodowane? TOMB RAIDER posiadał przede wszystkim wciągającą fabułę oraz pełną swobodę ruchów we wspieranych, trójwymiarowym świecie. Głównie w tej grze wspierała, a jej skończona data miażdżiwo satysfakcji. Teraz, to roku, pierwszy, CORE DESIGN spragnię- wialem, trzeci drugi, w której to Lara Croft posiadała bezcennego, staroży- nego sztyletu Xian. Sztylet ten daje swojemu władcy niesamowitą moc pozwalającą na przejęcie władzy nad światem i nieśmiertelność. Trzeba go

stęj wspierać Larry Deft, która do- wiadza się o sztylenie Xian na za- stawienie się wy- sta na drugie i pełną niebezpieczeństw wy- prawę...

Tak oto wywołan- siódme przedsięwzięcie się tytułu TOMB RAIDER 2. Na samym początku po- lecamy sobie się do pię- nego domu Larry, gdzie znajduje się jej przys- tęp. Przed Wielką rozgrywką wano się tam trochę pomo- czyć i sprawdzić się w pró- bie jak najszybciej go- kowania go. Jeść to najprawdopodobniej trening przed przystąpieniem do gry. Warto też zwrócić ogół Larry, w którym znajduje się parę wskazówek co do tego, co nie czeka w ostat- gry ino przeleciało ukryte w labiryncach żywołod. Po tej krótkiej, ale po- uczającej, lekcji szyb- kowania i zęchomości można wyruszyć już na wyprawę po sztylet Xian.



SIGN nie wzięła po- stępy tworzenia czegoś nowego. Tak więc i gra wygląda mniej więcej tak samo. Widzimy więc te same wymodelo- wane, trójwymiarowe światy z mas- szynami szczegółów. Nie są one aż tak do pierwotnego. Głównie jest o wiele bardziej przemyślane, zwracający rów- nież duży nacisk na bogactwo i wielką odzwierciedlenie architektu- rycznych detali imponują- cych. TR2 o wiele bardziej w- wiekła i bardziej zwraca- we wspieranie Wenecji. Zako- nienie również przebiega się pod



Tak mamy długi wyciąg, a nie czujemy się kłopotliwi. Cała postać wydaje się raczej bardziej sztywna - widok, że aurory docierają jej dookoła, przez co wygląda jakby była nieśmiała, nieśmiała w wodzie. W rzeczywistości jest to nieśmiałość, a nie wyciąg. W rzeczywistości jest to nieśmiałość, a nie wyciąg.



wodny świat. Ciepło, rozbiły się, tak jakby światło jaskini. Bardzo przyjemnie domnieśliśmy. Wprowadzono także element light-sourcing. Połączenie dynamicznego oświetlenia jest szczególnie widoczne, gdy widzimy flary. Zapalona lampa rozświetla ciemność, przy okazji zwracając uwagę na światło odbijające się na wodzie. Wygląda to naprawdę namalowanie. Light-sourcing został także wykorzystany w innych sytuacjach, np. podczas strzelania. Animacja postaci Lara także nie można niczego zarzucić - płynna, szybka, dynamiczna i bardzo realistyczna. Program wydawał 30 klatek. Całość przedstawiona jest za pomocą dynamicznie przebiegających kamery, która jednakże czasami ponownie zwraca uwagę na światło.

scenach gry. Nie ma z tego szkodliwego. Można zmniejszyć siłę. Zaczyna w swoim pierwszym, ale nie jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe.



innych czynności Tybetańczyków i akcesoriów także zostały poprawione. Oprócz obecnych w pierwszym TR perłówek, parę ładnych, szarych, brązowych, a także innych. Oprócz obecnych w pierwszym TR perłówek, parę ładnych, szarych, brązowych, a także innych. Oprócz obecnych w pierwszym TR perłówek, parę ładnych, szarych, brązowych, a także innych.

przekładają się po zamkniętych kanałach. Z kolei w Tybecie Lara dostaje się do jednego z kłanów. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe.

przekładają się po zamkniętych kanałach. Z kolei w Tybecie Lara dostaje się do jednego z kłanów. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe. W rzeczywistości jest to złośliwe.

Od panowania części TOMB RAIDERA. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego.

Od panowania części TOMB RAIDERA. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego.

Od panowania części TOMB RAIDERA. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego. Lara odnosi się do niego.

dyspozycji. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień.

dyspozycji. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień.

dyspozycji. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień. Odczytanie aspektu, stopień.



trudni do niego drugą część, obawiając się, że może być to ostatnia. Ciepło tegoż nie było nie spodziewanie. TOMB RAIDER 2 naprawdę potrafi oddać realistyczne zachowanie przeciwników.

Ciekawie były ucieleśnione w postaciach w co ważniejszych momentach gry. Część z nich jest wyśmienita, a część zbudowana z poligony. W miarę



komuś wstec.

Po ogólnym subiektywnym porównaniu TOMB RAIDERA 2 z latami 20

TRZY GROSZE SZERYFA

Na pierwszy przemyślenie trzeba Tomb Raidera 2 podzielić na dwie części: pierwszą, która jest o wiele lepsza niż druga, i drugą, która jest o wiele gorsza. W pierwszej części gry, która jest o wiele lepsza niż druga, mamy do czynienia z bardzo dobrym graniem, a w drugiej części gry, która jest o wiele gorsza, mamy do czynienia z bardzo słabym graniem.



Aju



wspomnieć się o jego drugiej części. I tak się po roku skończyła. Jednak drugą część tej serii, gry nie powinna się nazywać TOMB RAIDER 2: The Dagger of Xian, lecz TOMB RAIDER: Mission Dag. Pierwszy TOMB RAIDER był poziomowy i odkrywczy, drugi natomiast, nie jest już żadną rewolucją. To

sprawdzone i przekonywujące schematy, nieco odświeżone. Zbyt mało nowych elementów wprowadzonych do sequelu wpływa na to, że nie ma on, co innego, co innego. Nie zmienia to oczywiście faktu, że jest to bardzo dobra gra. Wiele graczy uważa, że jest to najlepsza gra z serii. Wiele graczy uważa, że jest to najlepsza gra z serii.



użyte nawet do... Story to nie jest godziwie na poziomie pobocznych wydarzeń, dotychczas już skomplikowanych wydarzeń i historii.

Drugą grą to, jak już wspomnieliśmy, 16 bardzo niespodziewanych, trudnych i rozbiadanych poziomów. Wygląd i design poziomów jest dość zły, zły, zły. Wiele graczy uważa, że jest to jedna z najlepszych gier z serii. Wiele graczy uważa, że jest to jedna z najlepszych gier z serii.

gdy

Grafika	8
Muzyka	7
Grywalność	9
Ogólnie	8
Wydawca: Eidos	
Platformy: PC, PS1, PS2	
Wiek: 16+	
Wartość: 100 zł	



nawet cioty wyma-
gać współpracę
trzech postaci w
tytuł TWO PLAX-
ERS jeden trzyma
klienta a drugi „lu-
te” w sklepie

Найкращим еле-
ментом ПАГЧТБГ.

[illegible]

przebiegł w wieloletniej służbie. Ciepło go witają w domu rodzice i siostra. W domu rodzice i siostra. W domu rodzice i siostra.

Stawianie w grze nie jest najlepszą Pastorałką czasami nie reagując tak szybko jak należy choćby chociaż nie było to konieczne. W końcu odżył ze strony przeciwników. Na można się także odnieść. Także się poprosiło, dopiero obrócić. Potracić hodła dość, wolno drzewce, gdy las ciągnął się przed sobą, a chłody mijały się z nim. Ciepło, nie pozbawione zika, gdy uwarło się pędzić analogowego - Flakus FORCE jest koleją grą, która go wykorzystała, więc najwyższy aby się w niego zaangażować.

System walizki zastosowany w FIBERING FORCE nie jest, niestety, najlepszy. Brakuje tutaj przede wszystkim



boku. Niedostateczna czy ja-
kieś nowy patent? Róż białko
bardzo prosta, choć tam bar-
dziej po Twoim opomieniu mo-
gliwem być. Twój eski a Ty
ich uderzeń nie. Kolejnymi
miesiącami jest fakt, że tego
mocy do rogu praktycznie nie
możesz uciec nie używając „i-
epile”. Róż jest głębsze przyczyn
nowo – rzadziej atakują w
wielolet – nie w poprzednich
połowie ostatnich na nad-
chodzące eski. Gdy Śmie-
chowi podnosi głowę do góry
różne sobie białczynie z nien-
tym – i nie go nie barzając
cięższe się góry przez góry i
kierując – rzadziej z nich naw-
raca. Być może zastąpić. Nie-
łatwiejsze. Niełatwiejsze
z białkami, niż nawet z innych
organizmami, często można

chirali kombin
lub nogami
pudobny
zów przeco
cznie blakow
dy podłehod
brny jake roz
nie nie zlebb
Czasami się
ze bandro z
walczyć z
Ziemem Średniej
Stras wszystkich
gustów, rozwi
gostek nawet
nie tak mało

Alga gry historycy się za-
zamiętych perestrojkę, w
ciężkiej pracy celu
Do rozkładu czeka
cała masa garnitur
Różców, dyrektorzy
kombinatów, punktów
rękodzielniczych, kłopotów
i p. Do pracy mas
siedem, podzieli-
nych na podsekcje
podkomitów. Wskaz-
je wchylność brzo ze

Wieloletni polski trener Nijemal 1. tam zwyciężymy grę w ciągu wieczoru! (Łobz je z Mice potem 20 minut) Czyżby... zawiązywałyby może uszy? (Kolejny, którą można ukończyć w sekundy? Co prawda w grze w w dwóch miejscach możliwości na drogi, które będziemy dalej; 60 daje 4 zakończenia * 4 poz. wybrany, czyli w sumie możliwych 16 zakończeń, ale mimo wszystko nie odpowiada).

Po tym chwilowym naprę-
żeniu do spraw odrobiny przy-
szysz. Grajka w FIGHTING
jest w pełni udziwnioną. W
jednym doświadczeniu.

[illegible][illegible]

FIGHTING FORCE jest jedną z tych gier, na którą nie było drugie ciekłe, a gdybyś nie był w grupie, nie spamiędasz boćka wszystkich oczekiwani. To angie dostarczając może być jedną z najlepszych gier roku na PS2. Jednak dzieło parę mioda obciąża dość trudne zadanie: przeciwnikowi na ukon-

czasy, FIO-TING FOKO może być świetną grą dla dzieci, lecz nie wybitną. Niestety, po pewnym czasie może przynieść rozczarowanie i frustrację. lumin.com.pl jak satysfakcjonujący grę parę lat. Jedni trze-

Kilka razy sprawa audio-wizualna, grywalność oraz niespotykane dotąd w grach tego typu możliwości przemawiają za faktem, że i tak FIGHTING FORCE w swojej kategorii nie ma sobie równych.



Grafika 8

Original	8
Mazvka	7

Grywalność	8
------------	---

Callie

Ogline (7)


Application of the Design

Page 1 of 1

Page 10 of 10

10

BEAST



Zadane 2 kassoi nie ma tak dobrych mordobic
3D, jakie ma PlayStation. Wielka trójca - TEKKEN
2, SOUL BLADE i STREET FIGHTER EX ALPHA
PLUS - ustanowiła tak poziom bijatyk, co które-
go udało się zbliżyć tylko autorem VIRTUA FIGH-
TER 2 Teraz do tego grona dołączyła też femy HUD-
SON (to cięcie BOMBERMANA), o której ostatnio bardzo gło-
sno na internecie. Zbierając same pozytywne oceny BEAST,
wydane w Japonie pod nazwą BLOODY ROAR HYPER BEAST
QUEL, to tytuł, który pojawił się niespodziewanie - nie był
poparty jakąś większą akcją reklamową lub chociaż wzmianką
w informacyjnym, po prostu nagle wystrzelił, ku uciesze
wszystkich fanów mordobic - wywołał wielki zamęt

Zapewniam Cię, że SEAST nie jest mordercą, do którego zdecydował przywyknąć, wprowadzić wiele naszpoty-



jest: wstrzymać pod uwagę to, że te postacie prezentują zupełnie odmienne



paweł
 2009
 dzieł
 schod
 jedyn
 ulubion
 pastac
 Moinfa
 wory
 fery pol
 2009



Zamiesz w wieloletnią potęgę waloczyć na dach z męzkością na proźniwie. Jakiś chłód i cioty spęgały i kombinuj, to ledko mówiąc, są one najpotężniejszą stroną gę. Takich chłód wydzierżawia gęzi pomocy zalewów dwóch przysłów i otmu barokowy jemuś nigdy nie widziałem. Spółko zdawiana ciesz i kombinow przypomnia trochę ten zaryz z VIRTUS RIGHTER - kombinow można wydzierżawiać i całkiem spójny wydzierżawien, więc trzeba dołączyć uwiezić na to, że szczyt wydzierżawia szczyt. Same szczyt



berta polskie był: miewał bardzo długie,
 dwucyfrowe i kończył się naszym spe-
 cjalnymi lub dżumami. Charakterystycz-
 ne każdą kombinacją w BEAST jest
 to, że w trakcie ich wykonywania
 można przy odpowiedniej, krótko-
 wych uderzeniach przeobra-
 dzić je w innych combo-
 dów. Już pod postacią
 dźwiękowej liczba kom-
 bio jest największą na
 PlayStation, a po-
 zmniejsza w związku
 z ich dochodzą do

[illegible]

NIGHTMARE CREATURES



Noćny spacer po XIX wiecznym Londynie? Czuł się, zwierzysz na półną porę przez nie szeregając się pogłoski o terroryzujących okolicę potworach, że przechadzka zepowiadła się interesująca. A udać się na nią będzie mógł każdy, kto dostanie w swej ręce najnowszy produkt firmy KALISTO - NIGHTMARE CREATURES. Jest to jedna z tych gier, która na czas zabawy nawet z największego miasteczka robią zakrwawioną maszyne do zabijania.

Program generuje przemoc już od pierwszych minut. Widok zombiaka



rozrywającego się tu po ciu uciwnym uderzeniu, rozpływająca się przy tym krew, złowieszcza zawodziąca potworów - sama przynajmniej, że sam potwór tak jest beztrosko obok siebie. A wydobywa to ze spowiadającego Adama Cawleya, który którymś małym stadkiem do Franklina wywodzi się być może wcale, jak tyfła znowydrumy - behemot. Pół Adam potworów - mude-by-wsiana-robota - ze wlewie maistam, a następnie za tym swietem. Do jego pomysłu woli być barmy muski stawiać do ta cniawkami, a nawet zaborem odziedziczyć kineatru. Będą to m in doświadczenia szczeniarskie - jak, chociaż odgrywać comba oraz miodziwo rymych odyndych bestie. Dość powiedzieć, że blisko korzystały nawiązują z 21 oddziałem potworów. Uff! Iego by nie wytrzymał nawet najbardziej dyplomata. Ale oż, ile to bruci, więc albo ty ch, albo oni Ciebie. Ty jesteś sam jeden, a ich 30 - skrył jak żywiele wywołanie. A znowiad miewito miodziwo jedną z dwóch postaci. Pierwszą z

nich jest nieustraszony młoch - Ignatius. Jego broń stanowi długi bę, na którego koncach przytwierdzone są ostrza. Wygląda to na coś, co przypomina zmodyfikowaną sukutkę. Zalewka owa jest bardzo skuteczna, ale Ignatius z równie wielką upeprzywłością radzi się przeciwnikom takta kopniaki. Odpowiednie połączenie tych technik, walec sprawa, że nasz młoch jest nie do pokonania. Jest po prostu jak żółty, który bez względu na wieść ko wale przed siebie szalec śmierci - zniszczenie. Drugim bohaterem jest Ned, palający żółtą zemię, że ze mordowania się tyca. Posługując się wiersz - mien - ryckiego miasteczka, a przy tym jest bardzo szybki. Znakomicie pokazuje się broni, świadomie wyprowadza oraz. Po zjedzeniu jakiegolub miodziwo do nerdzika praktycznie nie



ma ono już szansę na wyjście z niego. Żywny będąc. Nie da potwór nawet będzie śmiercionośna niż Ignatius, lecz jest nieco słabszy i mniej wytrzymały. Tak czy inaczej, każda postać ma swoje wady i zalety, a

wybrać odpowiednią będzie zależało od indywidualnych preferencji gracza. Do opowiadania zaszła jeszcze 28 minuc lub bardziej niemiłokowiowych suchów, jakimi dysponują nasi bohaterowie. Bardzo łatwo jest się pozostępną, coży w comba. O tych napaściach - trybówowych - program informuje nas podczas eksploracji poszczególnych leveli. Wyświetlane są także podpowiedzi dotyczące wykorzystania klawiszy na przykładzie - czyli na początku „za rzeczą”, a później raz za razem. Jednak na



szerech maistru członków wyzna. Tu pomocy mamy kilka ciekawych zdobytych kłopotów. Młoch znowa pod nogi nadbiegającemu przeciwnikom nauczy go klucznika, respekt można wzbudzić używając dynamitu. Kiedy jakiś nieustraszony, nieobudziwy gość stanie pomiędzy bezkami z pręchem, strzał w jedną z nich z pewnością go uszkodzi. Do tego dochodzą jeszcze przedmioty uzupełniające energię - wywołujące rymy i wale rymy, które niewątpliwie okazać się będą pomocne.

Patrząc na samą grę, szybko zauważamy, że nie jest to produkt KALISTO do takich gier jak RESIDENT EVIL i TOMB RAIDER. Po jego firmie CAPCOM, NIGHTMARE CREATURES odwołuje się przede wszystkim do własnej nastrojowości. Kłopot XIX wiecznego, gotyckiego Londynu jest rzeczywiście naszmawany. Chodząc po kapieło oświetlonych ulicach, nie można oprzeć się wrażeniu, że ze każdym rogiem czas się bli-

CREATURES
TEAM





CRASH BANDICOOT 2



Dr Neo Cortex dostał niezłego łupnia, spadając na łeb, nie sypie w głębokie czeluści Crash uratował swoje łuski i żył długo i szczęśliwie... ale Minie właśnie tak mogła się skończyć ta cała historia, dzięki której tytułowy CRASH BANDICOOT stał się nakwestionowaną maskotką PlayStation. Jego przygody były fascynujące, on zaś do przesydy milusińskich. Też to perłowa zwierzątka, nieudana krzyżówka psa z Diabłem Tesmańskim.

potu na ciele. Jedyną bosą M. On był sporym wyzwanem, bo końcówka walki z Dr. Neo Cortexem to plus! Po tym wszystkim zostaje Ci jedynie obejrzenie końcówki w czasie rzeczywistym outta, które tak naprawdę niczego nie wniesie i zostawie po sobie wielką zagadkę. Można się po nim jednak spodziewać, że kolejne części gry na pewno powstaną i plugawy doktor nie znow zaskakuje.

W "CRASHU 2" zastąpiono ben-

Chłopcy z MAUGHTY DOG wzięli całą grę, wydając orędkie owe perły i wszystko było cacy, ale gra CRASH BANDICOOT 2 robiła taką furę, że postanowiono szybko zrobić kontynuację przygód sympatyka.

przeszkoda, miał, może tak że wykonać kilka innych rzeczy, ale nie było to aż tak ciekawe, jak w poprzedniej części. W tym celu trzeba było przetrwać kilka poziomów, a także wykonywać w powietrzu i z całym wspaniałym ręką.



przebiegała, przedstawiając mu gniazdo. Crash może także (i) być pod jakimś innym kłosem, chroniąc się przed bandą os.

a w każdym świecie musisz przebiegać przez 5 leveli w jednym kawałku. Po skończeniu tych etapów, zabierasz na każdym kryształ, możesz znaleźć się do następnego świata, co może uczynić poprzez wejście na platformę znajdującą się pod koniec każdego Warp Room. Dr Cortex, przez chwilę ponurczył i już. W większości planów ukryto gdzieś bonus level. Doprawdy warto tam zaglądnąć, bo rekłama Crasha nie kłama. CRASH MA OCHOTĘ NA WIECEJ JA. BLEX!!! To fakt, wiele wiele jabłek czeka na Cortexa, a co za tym idzie wiele ry.

niegr. Mało, że co jestem dopóki nie widzę ry ludzi z ND i SONY.

Jakże mi się chce na taką wspaniałą ucieczkę! Naczelny był bezsilny wobec mojej osoby i zadanie przeważa nie pomaga. Nawet rozważenie słowo. Zasadem ze Sonałem i wpadłem w tarapaty. Przytulił mnie, nie miał z domem, nie sam Dr Cortex. Został się odgrasać i "poprosić" o przywrócenie mu 25 kryształów, których bardzo potrzebuje, aby zaizolować swe nieczyste plany. Czyż nie jest to właśnie to, co było zabójstwem starego i wy-

które ostrzeżenie. Wszędzie tam, gdzie jest jego zalek, trzeba jednak walczyć, uważać na pewnego dowcipnika z wielkim dwujęzycznym mózgiem, którym pragnie Ci zrobić kłopot. Wszędzie tam, gdzie jest jednak tak ukłonię, aby w doświadczeniu nie wywoływać dzieci kłopotliwego zabójcy. Iaczi a wspaniałego przekształcania pod nosem, bo bywa i takie lewaki, które trzeba sumiennie powtarzać kilkakrotnie, zanim je ukończysz. Po-

które są tak bardzo przyjemne.

W CRASH BANDICOOT 2 powstało wiele schematów z poprzedniej części, gry. Można z filmu zobaczyć Crasha, gdzie uciekał w to gędy przed wielkim karmieniem, teraz został podcałowany i



MAGIC THE GATHERING: BATTLEMAGE



Przez 2000 lat wschodni Domsba był strefą ataków potężnych czarowników. Mag Ravindal walczył w posiadaniu artefaktu Nos Beacon. Użył jego mocy, aby sęgnąć na kontynent Carador zaledwie potężnych magów - swoich odwiecz-

nych wrogów. Aby móc ich pokonać podstępnie, potrzebował ich mocy magicznej, zmniejszając jednocześnie do wielkości przetrwania. Tak potężna mocna stworzyła grę MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE. Gra dwie mała

był poleceniem karcianki z RTS, ale przed przypadkiem wyszło z tego karcianki z pewnymi ułudkami. Wiele rzeczy w samej grze różni np. sterowanie oddziałami jest bezsensowne, dobrze sprząda się tylko stawką frontową. Na Co-

mpieniu węg często dysponuje maszyną prawną - normalna. Bardzo pięknie zostało odwzorowane światło - niedzieli przemyśleń i masył używano. Miał zaszczytów miewało przedstawiająca wielką zwłok magów Super kimati. Gra czołuje dobre muzyką i odgłosy. Grafika nie ma MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE to gra dla maneków gatunku. Jedni wędz jaszcz takowym, to gra Ci się spodobie. Aby jednak w niej pograć, musisz bardzo dobrze znać i angażować, bo podstępnie są negocjacje, bez których ani rusz. Wszelkimi innym liczy na manekoni radzę brzmieć się od tej gry z daleka.

PS. Za pomoc serdecznie dziękuję Blackstir-kiłom.

Grafika	4
Muzyka	7
Grywalność	5
Ogólnie	5
<small>GRAJALAM.COM</small> <small>REVIEWER: A.C. A.M.</small> <small>100% Play</small> <small>Memory Card</small>	

TRZY GROSZE SZERYFA

Chcesz przetrwać na Dzikim Zachodzie? Wtedy nie ma cię. To jest gra o przetrwaniu w świecie MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE. To jest gra o przetrwaniu w świecie MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE. To jest gra o przetrwaniu w świecie MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE.

Mr. Sciera



★★★★★★★★★★★★★★★★

rych wrogów. Aby móc ich pokonać podstępnie, potrzebował ich mocy magicznej, zmniejszając jednocześnie do wielkości przetrwania. Tak potężna mocna stworzyła grę MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE. Gra dwie mała

fałszywie jedną wydrucując. Zasadniczo gra podzieliła na dwa motywy: Kampanie (Campaign) i Walka (Duel). W Kampanii wprowadzono elementy przygodowe, a w walce toż samych elementów z rywalizacją (kart, kanał). Podczas

NASCAR '98



firma ELECTRONIC ARTS porzuciła na rzecz NASCAR '98. Są to kolona wyścigi, które nie wliczą niczego nowego do gatunku. Można się śmiać w szybkie Single Race (jedynkowe wyścigi) lub Championship Race (sezon). Semo-chodów C'it na dodatek, ale większość z nich jest podobnych do siebie

rodzaj, gdyż gra posiada redubowane opcje podnoszenia szałki. O wiele lepiej gra się z wykorzystaniem mechanicznej skrzyni biegów, gdyż można bardziej efektywnie się "złazić" (przyspieszenie). Gra jest wykonana bardzo ładnie. Niska rozdzielczość, słaba dynamika, beznadziejne kolorycy rysujące się okrutnie braki, przyciągające się od czasu do czasu animacje, niezbyt ładne tekstury. Muzyka w grze to tylko nieporozumienie. Efekty dźwiękowe także są beznadziejne, a ryk silników brzmie, czym odgłos starej pralki. Chociaż przy tworzeniu gry pomagał profesjonalny komentator Bob Jenkins - to tak to w grze nie pomogło odgłosy się raz po raz, na dodatek

chód wbił się w powietrze, nie było resztek, aż do porównania przyspieszenia gładzi zgięło kóło i było to wszystko w porządku. Gdyby nie fakt, że za chwilę rozumiem, a kóło było na swoim miejscu, choć na poboczu leżało to, które przez chwilę sytuacji. NASCAR '98 czołuje niską grywalność. Po zaledwie kilku okazywach chcieli mi się zawieść, jakiegoś mojego muzeum, dostać kłopoty. Na polskim Wam też gra, bo jest ciekawa i szalenie się gra, co było zabawnym zaskoczeniem. Wśród graczów, spotyka się one tylko w tym samym czasie, które ma magi do

z łowem, a na dodatek magi czas na zawracanie sobie głowy przedtem.

Grafika	5
Muzyka	4
Grywalność	5
Ogólnie	5
<small>GRAJALAM.COM</small> <small>REVIEWER: A.C. A.M.</small> <small>100% Play</small> <small>Memory Card</small>	

TRZY GROSZE SZERYFA

Ale na ELECTRONIC ARTS to magi były tylko przemyśleniem, nie były grą, nie było to dla nich najważniejszą grą w grze. To jest gra o przetrwaniu w świecie MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE. To jest gra o przetrwaniu w świecie MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE.

Mr. Sciera



★★★★★★★★★★★★★★★★

Programista włożył dużo pracy w filmowy model jazdy. Myślał jednak, że nieco przesadził. Auto zachowuje się dziwnie i często wyślizguje z toru, nawet jeśli odłożysz dwie paluchy od klawisza gazu. Nie sądzę, że można sobie z takim niedogodnością jakoś jako po-

możewi tonem znużonego nadzorca parkującego. Do wyboru masz kilka różnych wózków z kamerą, ale najlepszą grę przy jej standardowym ustawieniu. Gra jest bardzo niedopracowana. Np. gdy zasuwalem "pod gród" i zainicjowałem klasyczny "człowiek", samo-

ucieczki zaskakującego, mrocznego świata. PC, przepiękna komedia - wyjątkowo ciekawie wyłożyła w większej ilości kwestii. Samą granią jest zadanie: walczyć z ciemnymi siłami, budując i rozwijając miasto. W grze jest bardzo dużo do odkrycia. Wykazała, że nie ma z nią końca. Jest to bardzo ciekawe, choć trochę męczące.



choć się na przekór baczni, do bardziej przyjemnej wyprawy, nie polecam. Gracze, którzy nie chcą się zadowalać, niech się nie denerwują, niech się nie denerwują, niech się nie denerwują. Niech się nie denerwują, niech się nie denerwują, niech się nie denerwują.

W grze jest bardzo dużo do odkrycia. Wykazała, że nie ma z nią końca. Jest to bardzo ciekawe, choć trochę męczące. W grze jest bardzo dużo do odkrycia. Wykazała, że nie ma z nią końca. Jest to bardzo ciekawe, choć trochę męczące.

W grze jest bardzo dużo do odkrycia. Wykazała, że nie ma z nią końca. Jest to bardzo ciekawe, choć trochę męczące. W grze jest bardzo dużo do odkrycia. Wykazała, że nie ma z nią końca. Jest to bardzo ciekawe, choć trochę męczące.

WYRÓK

Gracze, którzy nie chcą się zadowalać, niech się nie denerwują, niech się nie denerwują, niech się nie denerwują.

ALERT jest grą wyjątkową. Jej gracz może być bardzo ciekaw, szczególnie w wersji na dwóch graczy. Na dwóch graczy jest to bardzo ciekawe, szczególnie w wersji na dwóch graczy.

Grę jednoosobową bardzo przyjemnie opisałem. Jest to bardzo ciekawe, szczególnie w wersji na dwóch graczy. Na dwóch graczy jest to bardzo ciekawe, szczególnie w wersji na dwóch graczy.

Kat

Grafika	7
Muzyka	8
Grywalność	9
Ogólnie	9

DIGITEL

Firma Handlowo Usługowa
43-300 Bielsko-Biała, ul. Cyniarska 34

Konsole Sony PlayStation Nintendo 64

Największy wybór akcesorii na Podbeskidziu

JOYSTIKI, PADY, KIEROWNICE, GŁOŚNIKI, KARTY PAMIĘCI I WIELE INNYCH !!!

KONSOLA GAME BOY I NOWOŚĆ POCKET W RÓŻNYCH KOLORACH !!!

Nowość! Zabawka w sprzedaży wysyłkowej
Już dziś możesz zamówić za jedynie 45 zł.

TAMAGOTCHI

Zadzwoń po pełną ofertę hurtową i detaliczną !!!

tel/fax (033) 12-36-50 wew. 354, gsm: 0 601 78 35 53

TIPS & TRICKS

WYWIJ
I KONIECZNE
ZACHOWAJ!!!

Eh, prosiłbym w latach o większe ilość TIPSÓW, teraz staramy się to czynić. W tym miesiącu zebrałmym dosyć dużo trików, więc powinnym Wam dobrze służyć. Serdecznie Wam dziękujemy za pomoc w redagowaniu tego działu. Co my byśmy bez Was zrobili. Jest w Waszych zbiorach znajdując się jakieś triki, etc. to je podajcie. Z góry dziękujemy i nie zapomnijcie o nowym adresie redakcji! Aha, poświęciłem wiele czasu na triki, który miał sprowadzić, że Lani Croft z TR2 miała ukazać się nago. Niezły, podoba się, na porażkę tegoż triku wykonać. Jest ktoś z Was - Czytelników - posiada dane na ten temat? Jakżeż mi Lani, to prosimy o kontakt. Będziemy bardzo wdzięczni i wyniesemy takową osobę na ołtarze. A teraz do dzieła.

A

AIDAS POWER SOCCER

Komercyjność i zabawa.

Rozpocznij grę i wodnij SELECT - pojawi się Wybór AUDIO OPTIONS i wodnij X. Jeśli opcja COMMENTARY jest w pozycji ON to wodnij + przytrzymaj + zmieni się na OFF. Wodnij + przytrzymaj L2 i wodnij trzymając + i wodnij jednocześnie O. Tenż puść wszystkie klawisze. Wodnij + aby podświetlić opcję FEM. Wnioś do gry i słuchaj słodkiego, seksownego głosu, który będzie się od czasu do czasu uaktywniał.

Dream Team

Na ekranie PLAYER SELECT wodnij jednocześnie L2 + R2 = O. X Wykonaj tę kombinację kilka razy, aż na ekranie Twój drużyna zmieni się na DREAM TEAM.

AGILE WARRIOR

Nieśmiertelność.

Zapamiętaj grę i wodnij
← □ □ □ □ ↑ △ △ △ →
O ↓ X △ △ △ □
Będziesz nieśmiertelny, ale może Ci się skończyć paliwo.

Full paliwa i opcjonal.

Złóż grę i wodnij
← □ □ □ □ ↑ △ △ △ →
O ↓ X △ △ △ O

ALIEN TRILOGY

Quiet Mode.

Wodnij do menu OPTIONS i wciśnij następujący kod

100TPINKCIBOOTSTON

Wciśnij kod wpisał poprawnie, strzyż masz komunikat „cheats activated”. Wnioś do głównego menu i wybierz menu CHEATS, gdzie możesz sobie ustawić odpowiednio energie, broni,

a także wybrać pożądaną level!

ANDRETTI RACING

Festa Goca.

Podczas wyścigu zapamiętaj GRE i wodnij do menu RACE STRATEGY. Jednocześnie wodnij klawisze
L1, L2, R1, R2, X, O, SELECT

ASSAULT RIGS

Nieśmiertelność.

Wodnij nast. klawisze

← X ← X ← X ← X → X → X
X X Wciśnij kod wpisał poprawnie, to pojawi się komunikat „Invincible Yes, indeed!”

Kody do poprzednich leveli.

01 O O O O O O O O
02 □ □ □ □ X O O O
03 □ □ □ □ X O O O
04 □ □ □ □ X O O O
05 □ □ □ □ X O O O
06 □ □ □ □ X O O O
07 X □ □ □ X O O O
08 □ □ □ □ X O O O
09 □ □ □ □ X O O O
10 □ □ □ □ X O O O
11 □ □ □ □ X O O O
12 □ □ □ □ X O O O
13 □ □ □ □ X O O O
14 □ □ □ □ X O O O
15 □ □ □ □ X O O O
16 □ □ □ □ X O O O
17 □ □ □ □ X O O O
18 □ □ □ □ X O O O
19 X □ □ □ X O O O
20 X □ □ □ X O O O
21 X □ □ □ X O O O
22 X □ □ □ X O O O
23 X □ □ □ X O O O
24 □ □ □ □ X O O O
25 □ □ □ □ X O O O
26 □ □ □ □ X O O O
27 X □ □ □ X O O O
28 X □ □ □ X O O O
29 X □ □ □ X O O O
30 X □ □ □ X O O O
31 O □ □ □ X O O O
32 X □ □ □ X O O O
33 X □ □ □ X O O O
34 X □ □ □ X O O O

25 O □ X X X X X
26 X □ X X X X X
27 X □ X X X X X
28 X □ X X X X X
29 X □ X X X X X
30 X □ X X X X X
31 X □ X X X X X
32 X □ X X X X X
33 X □ X X X X X
34 X □ X X X X X

C

COLONY WARS

W menu PASSWORD wodnij

All cheats off - wyłączenie wszystkich cheatów

Sanquiere - nowa broń

Memo JIGRETY - nieskończona broń

Commander Jaffer - wybór levelu

Nauczka Nelson - nieskończona energia

CRASH BANDICOOT 2

Aby móc walczyć z bossami w lokacji gdzie wybierasz etap, wjeżdż na platformę, nacisnij + przytrzymaj klawisze L1, R1, L2, R2, △. Teraz klawiszem górnym możesz wybrać bossów.

F

FIGHTING FORCE

W głównym menu przytrzymaj + □ + L1 + R2 aż pojawi się napis „Cheer Mode” u dołu ekranu. Szybko wjeżdż teraz do menu „Options” a będziesz mógł walczyć nieśmiertelny i wybór poziomu.

FRODOG

Nieskończona ilość żyć. Zatrzymaj grę i nacisnij → △ △ △ X. Wybór poziomu. Zatrzymaj grę i nacisnij

→ □ △ □ △ R1 L1 R1 L1, O

G

G-POLICE

Aby być nieśmiertelnym, wodnij + przytrzymaj R2, R1, L2, L1, □ △ O w dowolnej kolejności podczas wysłuchiwania danych dotyczących celu misji i broń. Teraz wodnij + wodnij przycisk wcześniej wymienione klawisze. Aby dostać wszystkie broni i nieskończoną ilość amunicji, wciśnij 168 razy dwie przyciski w rpo.

matka, gdy prezentowane są wszystkie broni, jako powiadza w misy twierdzą bratni

W menu PASSWORD wpisz: WOODOO jako kod, aby dostać smyka BEMHILL jako kod, dające szybko przyswajające sterki powielone (wzrostle inną jednostkę)

M

MODK

Wolniej następujące przyciski w czasie gry

△ ○ □ ◻ L1 → granaty
← L1 → ◻ ◻ ◻ → super karabin maszynowy
← → X △ L1 → granatnik strzelający
↓ ↑ ◻ ◻ ◻ L1 zniszczony atom
↓ → ◻ ◻ ◻ ← ← → ◻ ◻ ◻
największa bomba

Aby móc wybrać potężny, w późniejszym menu nacisnąć ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ a dodatkowo opcje powinny być podobne

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

W menu PASSWORD wpisz: NRCV32 niepodpadnie

1000 Jyd, w menu PASSWORD wpisz GITBHR

Czasło, W menu PASSWORD wpisz CRYDTS Tenż bezdusz mógł coś obyćcie kradzie

Kody do poszczególnych leveli

Postać	Kod
Wiatr	THWMSB
Ziemia	CNSZDG
Woda	ZYKMDM
Ogień	JYPHID
Wszystkie	RGTCS
Moc	GFTLWN
Tonika	KURNZT

N

NIGHTMARE CREATURES

LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻
LEVEL 01 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻

LEVEL 10 ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻

W menu PASSWORD wpisz:

◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ Tenż
miesz fotogeniczną ilość wszystkiego życia, bracie rd 1

R

OVERBOARD!

12 Steel, Casilda, Ryba, Kowca, Stesk, Kowca
13 Steel, Kowca, Casilda, Stesk, Kowca, Ryba
14 Casilda, Stesk, Ryba, Kowca, Kowca, Steel
21 Ryba, Ryba, Kowca, Steel, Casilda, Kowca
22 Casilda, Kowca, Kowca, Ryba, Kowca, Steel
23 Ryba, Kowca, Steel, Steel, Casilda
24 Kowca, Ryba, Steel, Casilda, Casilda, Ryba
31 Steel, Casilda, Casilda, Kowca, Casilda
32 Ryba, Casilda, Kowca, Ryba, Ryba, Ryba
33 Ryba, Ryba, Steel, Casilda, Ryba, Steel
34 Steel, Kowca, Steel, Ryba, Kowca, Ryba
41 Casilda, Casilda, Kowca, Steel, Ryba, Ryba
42 Steel, Kowca, Casilda, Ryba, Ryba, Kowca
43 Casilda, Steel, Casilda, Casilda, Ryba, Steel
44 Steel, Ryba, Steel, Ryba, Steel, Kowca
51 Kowca, Steel, Ryba, Casilda, Ryba, Steel
52 Ryba, Steel, Kowca, Casilda, Steel, Ryba
53 Steel, Ryba, Casilda, Kowca, Kowca, Casilda
54 Casilda, Steel, Kowca, Ryba, Steel, Casilda

RED ALERT

Kody do poszczególnych misy dla Sowatów

01) 17DUXFJ6C 02) VMBWQ02B4
03) KNS7MCCSO 04) LH08FZ2OL
05) BUHV2BLFF 06) AVY0H9YAB
07) LZPUTMDAN 08) YOX4C3GFH
09) IDESOBLEO 10) RKP0U0XJA
11) COLKYL7Q4 12) 8TSGGDK2B
13) XSC0E0KMS

ROSCOO MCOUSEN

Kody do poziomów 02) FLUFFY 03) SWEATY 04) HOTROD 05) GREASE 06) BIGEND 07) SMELLY 08) VIDETV 09) PILLOW 10) TRICEP 11) MOTION 12) HIPHOP 13) KENNEL 14) BARREL 15) SPLASH

S

SYNDICATE WARS

Aby uzyskać wszystkie broni, podczas dema początkowego nacisnąć po kolei następujące przyciski: ↑ (dwa razy), ↓ (dwa razy), ← → X ◻
Odpis wytrzymał powinien potwierdzić prawidłowość kodu

T

TENKA: LIFEFORCE

Zatrzymaj grę a tenż przyspiesz L2 nacisnąć ◻ (dwa razy), ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ a następnie puść L2
Bezdzusz mógł teraz wybrać poziom
Następnie aby uzyskać wszystkie broni nacisnąć a przyciski L1, a następnie ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ ◻ a tenż puść L1

TEST DRIVE 4

Aby uzyskać dostęp do dodatkowych tras a samochodów, musisz wykryć najlepszy czas na dowolnej trasie i wpisać się jako SAUSAGE - cztery nowe samochody KNUCKED - dodatkowe trasy

TOMS RAIGER 2

Wykonaj następujące czynności:

Krok w lewo, krok w prawo, krok w lewo, krok do tyłu, krok do przodu, odwróć się 90° w lewo w dowolnym kierunku a następnie skocz do tyłu i odroczyć się odwracając skocz - od razu nacisnąć ◻ - a otrzymasz wszystkie dostępne broni a maksymalną ilość amunicji oraz maksymalną ilość asystent

Jeśli zrobisz to samo co powyżej, ale skoczysz do przodu jednocześnie się odwracając - od razu przejdziesz do następnego poziomu

Jeśli chcesz zobaczyć jak Lara eksploduje, to wykonaj poniższe czynności: Krok do przodu, krok do tyłu, odwróć się 90° w lewo w dowolnym kierunku a skocz do tyłu

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Jako inną gręca wpisz jeden z poniższych kodów aby uzyskać cztery CMNHITS - samochody są namierzone dla siebie: CMSTARS - jazda nocą CMOSCO - pęknięta wulkanizacja, CMCOPIER - widok z helikoptera CMTOON - kaskadowna 3D, CMGARAGE - dwa dodatkowe pojazdy, CMCHUR - jazda gokartami, CMLOGRAW - mała prawica CMRA INUP - deszcz pada w przeciwną stronę, CMNCHO - widok z góry jak M.CRO MACHINES

Jeśli dobrze wpiszesz jeden z powyższych kodów, zastanawia a tym potwierdowany.



ALLIED GENERAL

Parę lat temu ukazało się na Północy ciekawa strategia pod nazwą *Penetr General*. Gracz stawiał tam na czale kadry dowódczej niemieckiej machiny wojennej i tak prowadził działalność militarną podczas drugiej Wojny Światowej, że zdobywał dominację nad większością świata. Ta znakomita strategia stała się również hitem na naszej ulubionej konsoli, była zresztą jedną z pierwszych, obok UFO, jakie zostały przetworzone dla potrzeb „prawdziwych” graczy.

Po wielum sukcesie firmaSSI (notowane chyba największy specjalista od tego typu rozrywki) wydała drugą część gry, w której rolę się odwróciło i dowódczyni strateg stawał po przeciwnej stronie barykad, aby powstrzymać niemiecką nawałnicę, a następnie rozbić w pył „niezwycięzającą” armię III Rzeszy. Ta właśnie strategia ma być przyjemność przedstawić, opniąc w miarę jak nadkładajemy tyłko tej dość skomplikowanej gry wojennej.

Serwemu i zasady gry nie różnią się od tych z pierwszej części, więc można się opierać na niniejszym opisie również podczas przechodzenia tej wciąż nowszej strategii. Akcja rozgrywa się w klasycznych locach na plany podwodnej na horyzontalnej równoległości, po której poruszają się rozmaite jednostki wojskowe.

Planista to przedstawia uproszczony model armii prawdziwych działań wojennych, wraz z oznaczonymi jednostkami terenu, takimi jak droga, rzeka, lasy, czy góry. Bitwa odbywa się przy zmiennych warunkach pogodowych, które znacząco wpływają na działania wojenne (innymi słowami mogą tę opcję wyłączyć), zaś komputerowe brzozy zawierają wiele elementów symulujących działania na prawdziwym polu walki takie jak okopywanie się, krycie ogniem, czy też eskortowanie bombowców przez eskadry myśliwców. Każdą jednostkę charakteryzuje kilka parametrów, w które wchodzi również doświadczenie nabywane podczas walk. Rolę pierwszy pełnią tutaj punkty przeliczone (zobaczysz w mapie postępowanie w bitwach - znaczenie jednostek wroga, zdobywanie jego masztu, za które można kupować nowe, ulepszać stare lub naprawiać uszkodzone jednostki wojskowe). Co jakiś czas należy również dostarczać oddziałem nowe porcje

amunicji oraz paliwa, jak widać, również ten element prawdziwej walki zostaje dokładne odwzorowany. Przy ataku na wroga oddział podawany są przybliżone wyniki starcia, które choć nie zawsze zgadzają się z jego rezultatem, to pozwalają teoretycznie wyznaczyć siły na zamiary. Najistotniejszą rolę w batalii odgrywa czas, czyli maksymalna liczba tur, jaką mamy na pokonanie wroga.

Głównym elementem gry jest kampania. Gracz staje w niej na czale jednej z trzech sprzymierzonych sił: Amerykanów, Anglików lub Rosjan. Do dyspozycji otrzymuje na początku skromną armię, którą może stopniowo powiększać i przechodzić wraz z nią do kolejnych faz kampanii: Europa, Azja i Afryka. Odbierając armię towarzyszą zawsze jednostki pomocnicze, które

pozwolą zbudować z jednostek należących do wojsk alianckich (tutaj uwaga: jednostki „prywatnej” armii gracza oznaczone są naszymi numerami, wojska pomocnicze wysłane). Przechodząc do kolejnych etapów, wojska gracza muszą zostać rozmieszczone w określonych miejscach na polach bitwy, przy czym możliwe jest ich ulepszenie do nowo opracowanych typów (do menu Upgrade przechodzi się naciskając przycisk wyboru menu przed umieszczeniem jednostki na planzacji). Na koniec podam jeszcze kilka rad odtworze strategię, a teraz warto przyrządzić się tabelom.

Parametry jednostki
(wzrost z oznaczeniem informacyjnym na ekranie).

Linki do róg.

1 Typ jednostki - Soft - nazwa jednostki lekko opancerzona - Hard -

nazemna jednostka pancerna - Air - jednostka powietrzna - Naval - jednostka morską.

2 Attack - siła ataku na jednostki z wyróżnionych typów. Liczba w kolorze czerwonym oznacza możliwość zadawania strat tylko podczas obrony.

3 Defense - możliwości obrony siły pancerza danej jednostki. Wydzielamy typy - Ground - obrona przed atakiem naziemnym oraz ostrzeżeniem artylerii z ziemi lub wody - Air - obrona przed atakiem z powietrza - Close - obrona przy starciu z pachołką.

Prawy dołek róg.

4 Ammo - ilość amunicji aktualnie maksymalna.

5 Fuel - ilość paliwa. Czerwona liczba ostrzega o kończeniu się jego zasobów.

6 Movement - maksymalny zasięg ruchu jednostki, przesunięcie o jedno pole nazywa jedną jednostką paliwa.

7 Sporing - zasięg pola widzenia danej jednostki.

8 Initiative - inicjatywa w walce, jednostka z większą inicjatywą zwykle atakuje pierwsza również w walce obronnej.

9 Range - zasięg ognia danej jednostki (dotyczy artylerii, obrony przeciwlotniczej i floty).

Prawy górny róg.

10 Experience - wyrzute w poprzednich gwiazdach doświadczenie danej jednostki, zdobywane doświadczenie stawia się przez stopniową zmianę koloru gwiazd z czerwonych na pomarańczowe, maksymalna ilość to pięć złotych gwiazd, doświadczenie odgrywa znaczącą rolę w grze - jednostka bardziej doświadczona stawia się trudniejsza do pokonania, wzrastają dotychczas parametry jej ataku i obrony oraz zwiększa się maksymalna o trzy





dodatkowe punkty, strąca również możliwość zwiększenia maksymalnej siły takiej jednostki, czyli ilości wchodzących w jej skład wojsk. Zależy to od liczby posiadanych gward - za każdą o jeden punkt siły

Leży góry, róg

11. Flaga, numer początkowy i nazwa oraz siła jednostki

12. Entrenchment - stopień okopania danej jednostki, zwiększa możliwość obrony oraz prawdopodobieństwo wystąpienia Rugged Defense (o tym później)

Rodzaje wojsk:

1. Piechota (Infantry) - wojsko typu Soft o niskich parametrach obrony i ataku, lecz posiadające wiele przydatnych cech, rodzaje piechoty:

- standardowa - bazująca na dodatkowych cechach, posiada niskie wartości ataku i obrony (typu Hard)
- inżynierska (Engineer i Pioneer) - wyższe wartości ataku, posiada odporność na występowanie Rugged Defense i z tego powodu jest kosztowna w zakupie

- inżynierska „mostowa” (Bridge Engineer) - uwieczniona na rzecze bieżący most poronowy umożliwiający szybkie przetrwanie, najlepsza piechota
- spadochronowa (Paratroops, Commandos i Rangers) - opóźnia parametryzowanie posiada zdolność opuszczenia transportu powietrznego w dowolnym miejscu pola walki. Oprócz wymienionych właściwości, każda jednostka piechoty stanowi bardzo trudnego przeciwnika jest bronią miasta lub porusza się w trudnym terenie (typu Ice lub Swamp), ponieważ posiada zdolność do szybkiego okopania się i ataku na obronę typu Close

2. Czołgi (Tanks) - dojące opancerzone jednostki typu Hard, dysponujące wysokimi parametrami ataku stanowią bardzo niebezpiecznego przeciwnika, zwłaszcza ze względu na

niką, zwłaszcza na otwartym terenie

3. Działo przeciw-czołgowe (Anti-tank Gun) - dysponują wysokimi wartościami ataku typu Hard oraz zabójczą natężą typu Soft. Dzielą się na dwa rodzaje:

- stacjonarne - cechą charakterystyczną to typ pancerza Soft, minimalna mobilność oraz zdolność do dość szybkiego okopania się do wysokich wartości Entrenchmentu
- mobilne - przypominające czołgi, lecz zwykle nie posiadające takich jak one parametrów ataku i obrony, występują zwykle w typie Hard

4. Pojazdy zwiadowcze (Recon) - charakteryzują się wysoką mobilnością i Spotting (wysokie wartości na są zbyt dobre w walce



5. Artyleria (Artillery) - działa raz na raz na dystansie o zasięgu strzału od 1 do 3, posiadają wysokie parametry ataku na całe typy Soft, noszą też na Hard, dzielą się podobnie jak Anti-tank, na dwa rodzaje:

- stacjonarna - typu Soft, o bardzo niskich parametrach obrony
- mobilna - typu Hard, lepsze w obronie, lecz zabójczą nieco gorzej od tych pierwszych w ataku

Każde działo posiada pewną wady - jest w stanie oddać strzał wyłącznie jeżeli przemieszczaniem się

6. Pojazdy przeciw-czołgowe (Anti-tank Craft) - charakteryzują się wysoką mobilnością i dobrymi parametrami ataku i obrony typu Air, występują w obu typach naziemnych, zaś aby zaatakować samoloty muszą się znajdować bezpośrednio pod nim

7. Obrona przeciwlotnicza (Air Defense) - istnieje na odległość dział przeciw-czołgowe, najczęściej stacjonarne, typu Soft, charakteryzują się niskimi wartościami ataku na ciele naziemne (mogą one zadenić tylko w obronie)

8. Myśliwce (Fighters) - samoloty te, jak się można domyślić, charakteryzują się dużymi wartościami ataku powietrznego (Air), oraz zwykle niewielkimi parametrami Soft i Hard, zdarzają się co prawda myśliwce o całkiem niskich możliwościach ostrzeżenia celów naziemnych, lecz za to są zwykle dużo gorzej w walce w przestrzeniach

9. Bombowce taktyczne (Tactical Bombers) - dzielą się na dwie grupy:

- bombowce „normalne” (Pure Bombers) - posiadające wysokie parametry ataku naziemnego, lecz nie posiadające nic w ataku celów powietrznych
- bombowce-myśliwce (Fighter Bombers) - mogą one atakować naziemne samoloty, jednak ich możliwości naziemne są zwykle niższe od parametrów pierwszej grupy

10. Bombowce wysiękowe (Level Bombers) - są to samoloty przeznaczone do zadań specjalnych, które ze chwilę wysiękowe, każdy Level posiada Soft Attack = 1, Hard = 4, dość wysoki parametr ataku Air (w czarnym kolorze) oraz nekady bardzo wysoki współczynnik Naval, charakteryzują się również bardzo wysoką obroną Ground i Air; mimo że zwykle nie są w stanie uszkodzić po-

jedu naziemnego, posiadają umiejętności wspomagające inną jednostkę - bombardowanie mostu - jeżeli dana ma się stanowić cel do zdobycia, atak Levelu powoduje utratę punktów przetrwania przeciwnika, jeśli dany obiekt nie ma być atakowany, taki atak może go spowodować go do czasu czasu neutralnego (przeciwnik nie jest w stanie ku powad w nim punkt i tracą punkty przetrwania za jego posiadanie) - bombardowanie jednostek - mimo że zalekowane





ny oddział nie posiada siły lotniczej, tacy jednak część amunicji i paliwa, oraz na jedną kolejkę zostają mu aniolowate czołgiaki - „spriggens” (typ Ehrenreich) - „pressing” - jednostki nad którą znajduje się Levi nie może dokonać napraw (Replacement) oraz uzupełniać amunicji i paliwa (Resupply).

11. Flota morska (Naval) - dostępna tylko w niektórych scenariuszach, stanowi wojsko dodatkowe, którego nie można kupować dla potrzeb armii gracz. Wyższe są kilka typów statków - okręty główne (floty) (Capital Ship) - w ich skład wchodzi jednostka rozpoznająca na odległość, takie jak Battleship oraz Light i Heavy Cruiser - okręty podwodne (Submarine) - dostępne tylko we flocie niemieckiej, zająć potrafią je tylko niszczyciele lub bombowce, lecz w momencie ataku U-Booty są w stanie zahaczyć się unikając strzał, stanowią największe zagrożenie dla pozostałych, bezbronnych wobec nich, jednostek, nie atakują celów naziemnych.

- niszczyciele (Destroyer) - okręty torpedowe atakujące tylko z najbliższej odległości, niszczą okręty podwodne i lotniczkowce (AirCraft Carrier) - dostępne bardzo rzadko, służą do zaprzyniania samolotów w porcie i amunicji (zabijając jeden samolot na tute).

- transportowce (Sea Transport) - każdy z nich zabiera jedną jednostkę lądową, jednostki floty można naprawiać w miastach portowych, lecz potrafi to trochę czasu i pieniędzy.

12. Transport lądowy (Land Transport) - transportery dwóch typów

- Soft - tanie, lecz mało tw ataku i obrony) ciężarówki ciągnące pełną maszynę wyłącznie na drogach
- Hard - droższe, ale zdecydowanie lepsze wchłapy. W ten sposób można transportować piechotę oraz atakować duże przeciwczołgowe, przeciwczołgowe i artylerię. Aby przyjechać lub zjechać pojazd danej jednostki, należy wybrać z menu funkcję Upgrade (tylko w miastach), a następnie opcję Transport i wybrać odpowiedni wchł.

13. Transport powietrzny (Air Transport) - można nim przetransportować piechotę oraz atakować wchłazy. W miastach można kupić bez transportów naziemnych, zbudować oraz reedukować odbywa się wyłącznie na lotniskach, tylko specjalistyczne piechota jest w stanie opuścić samoloty w dowolnych miejscach; transportowce te są zupełnie bezbronne.

14. Fortyfikacje (Fortification) - betonowe bunkry (typ Hard) dwóch rodzajów

- StrongPoint - mniejsze budowle służące tylko z najbliższej odległości
- Fort - bunkry z działami o zasięgu Range = 2, silniejsze w ataku i obronie od tych pierwszych.

Cechą charakterystyczną fortifikacji jest duża odporność na ataki dział oraz czołgów, także wadliwość nie działają przeciwlotniczo (nie można dobrze wystrzelać). Bunkry tych nie można budować ani naprawiać.

Charakterystyka obcokrajowców:

1. Alianci - Amerykanie - posiadają zdecydowanie najlepszy sprzęt wśród wojsk alianckich, nie szczególnie uważają na zakup samolotów, sprzedają wszystkim znakomite bombowce taktyczne, wśród pozostałego sprzętu wyróżniają się dobre artylerie, zaś z czołgów jedynie ostatni wynalazek z USA jest w stanie konkurować z niemieckimi maszynami.

- Brytyjczycy - nie mają się czym chwalić - słabe bombowce, półno kon-

struowane lepsze myśliwce, robią ich tylko wczesne opracowanie (zrobił o dużej sile ataku, poza tym nie posiadają nawet porządnej artylerii, a przynajmniej jest tak przez dłuższy czas działań wojennych).

- Rosjanie - są słabiejdo rozwinięci, lotnictwo to praktycznie nie widzieli, robią jako takie, sytuację robią jedynie dobre dział przeciwczołgowe i marta artyleria.

- Niemcy - nie wyobrażają sobie, jak mogli przegrać tą wojnę z takim sprzętem, te czołgi i dział przeciwczołgowe to przecież fantezja na kółkach (zniechęcałoby wyszło ze swojej drogi, do tego dochodzi świetne lotnictwo, szczególnie myśliwce oraz zbudowane artylerie (bardzo normalna, jak i przeciwczołgowa), budna zadania zniszczenia.

Elementy pogodowe:

1. Niebo czyste (Fair) - nie ma żadnych zjawisk w niebie.

2. Niebo zachmurzone (Overcast) - samoloty mają ograniczoną do 1 zdolność Sprintingu, spada również ich skuteczność w walce.

3. Deszcz lub śnieg (Raining, Snowing) - ograniczony do 1 Sprinting wszystkich jednostek, brak możliwości ataku z powietrza oraz na samoloty, mocno ograniczone zdolności bojowe wszystkich jednostek, w ewentualnych starciach przeważa po stronie oddziału broniącego się.

Elementy terenu:

1. Teren otwarty - nikt możliwości okopania się, zdolności bojowe jednostek normalne.

2. Łąki, góry, bagna - dobre wa-





ruku dla Enhancementu, natomiast możliwości bojowe pchoty, wznoszą obronę lekkich jednostek, mając znaczne mobilność

3. Rzeź - przekształca ich w innych miejscach na mości odbywa się bardzo wolno, jednostkom przebiegającym się mając znaczne parametry obrony i ataku

4. Zapasy - idealne miejsce do obrony dla wszystkich jednostek

5. Miasta - bronione przez pchotę lub dział przeciwcołgowe stają się trudnym do zdobycia miejscami, nie ma w nich kupców, ubezpieczają się przed samolotami, zaś jednostki „wieszczą” w najbliższym sąsiedztwie lotniska zaparkowane są co tuż w polowu i atakują

6. Lotniska - nie posiadają takich zdolności obronnych jak miasta, można w nich kupować, ubezpieczają się przed samolotami, zaś jednostki „wieszczą” w najbliższym sąsiedztwie lotniska zaparkowane są co tuż w polowu i atakują

Komunikaty Bojowe a elementy walki:

1. Rugged Defens - typ obrony występujący u zaskakowanej jednostki, wynikiem którego są zwykle obrazy straty u napastnika, najczęściej epifany jest przy atakach na dobrze okopane oddziały oraz przy niespodziewanych atakach podczas przemierzania nie odkrytego terenu

2. Defensive Artillery - jeżeli przeciwnicy zostają atak na jednostkę znajdującą się w bezpośrednim sąsiedztwie artylerii, przed starciem dział odpala salwę w kierunku, czy po prostu kładzie go ogniem

3. Air Defens Fire - jaw, lecz dotyczy artylerii przeciwlotniczej i ataku samolotów na cele naziemne

4. Interceptors - podobna procedura, dotyczy jednak tylko powietrznej, atak myśliwców na bombowce lub sa-

może posiadać wiele rozróżnień taktycznych, podem więc parę najważniejszych procedur do których każdy ma prawo a zwycięstwa graczy powstają się chod w części zastosować

- nawiązuje jest odpowiednie rezerwowanie podziałów wsi, jak toż samoloty stanowią wojska trzech typów - czołgi, samoloty i pchota (określenie w takiej kolejności, jak podalem), jeśli dana nacja posiada równocześnie czołgi mobilne dział przeciwcołgowe, można nimi utrudnić część składu tej pierwszej grupy, jeśli zaś nie ma mobilnych myśliwców dobrej klasy, należy się postarać zaparkować o kilka sztuk urządzeń przeciwlotniczych, resztę składu armii powinny stanowić dwie, trzy dobre dla siebie jednostki oraz jakś Level Bomber - na wszelki wypadek, powadów zważy na warto stosować, większość terenu i

może interpersonowy, w którego bezpośrednim sąsiedztwie znajduje się jeden lub kilka myśliwców eskorty, zostaje powstrzymanie salwy dwóch samolotów

Taktyka

Tak skomplikowana gra strategiczna

naprawione - aby bez kłopotów wystrzelić świeżo zakupione jednostki, najlepiej atakować nimi stacje lub mocno osłabione wojska przeciwnika

- jeśli jakaś sytuacja zmusza spojrzeć na jednostki, na pierwszy rzut oka najlepiej wystrzelić wojska pomocnicze - na ich straty można sobie pozwolić - należy starać się nie tracić ani jednej jednostki z przywrócić armii - utracone doświadczenie to jak strata kilku nowych oddziałów tego samego rodzaju, co znacząco

- podział stacji na miasta trzeba włączyć zniszczyć chroniącą je artylerię (przeciwlotniczą i normalną), a następnie wielokrotnymi atakami lotniczymi i artylerią „zmieść” przynajmniej centrum, dobra okopana jednostka (zamiast jej) stopień Enhancementu redukując ryzyko Rugged Defensu

- uszkodzone jednostki podstawowej armii należy naprawić wycofać ze pomocy Elite Replacement - nie tracić się wówczas cennego doświadczenia

- jeśli pod koniec danej misji parę jednostek głównego wojska będzie posiadał lord Overbrighth, czyli więcej niż 10 jednostek siły, to do następnego seansu przejdzie z ową siłą, warto pomyśleć przed zdobyciem ostatecznego celu o zwiększeniu jej wartości rekrutując jednostkami (za pomocą Elite Replacement), zwłaszcza że widać są niesamowicie silne w porównaniu z innymi



Tak wyglądają samoloty

- w przypadku przesłanowych ataków przeciwnika warto stawiać zapory czołgów chroniących przed artylerią, zaś dla ochrony dział przed atakami z powietrza (komputer najchętniej) są w terenie atakują) należy stawiać w ich pobliżu artylerię typu AA

- na początku każdej misji przysłać nam nr 1 powinno być miszanie samolotów wroga, później najlepiej zająć się jego nagrodzonymi czołgami - wam mogą być samoloty lub atakować lub nie ukończył uszkodzone jednostki przeciwnika - starać się je zniszczyć zanim dojdą one przez niego

radę techniczną - nie wiadomo dlaczego, ale ataki lotnicze na samoloty wroga mają większe szanse powodzenia, gdy są dokonywane „od północy” ekranu, mimo iż obydwie samoloty znajdują się teoretycznie na tej samej wysokości

- druga rada techniczna - atak Levelera na miasta może przynieść więcej dochodu, gdy przeciwnicy jest na terenie, na które nie dociera zasięg Spottingu (zawieszony ma jest nawigacja)

Miełego gotowania życia

Star

Phy

TOMB RAIDER 2 - c.d.



Witam w drugiej części opasanej przygodę. Dla tych, którzy gdzieś „uśnęli”, przedstawiam kolejną część opisu do gry. A więc na marującego miejsca na bezsensowną taktykę! Przejdźmy od razu do gry.

OPERA HOUSE

Głębokożyznaś na podłogę, przed którym wisi na linie wielka skrzynia. Uważaj! Nie ma, skocz na dół - do wody - i szybko rozwiąż goście na molo. Złóż amunicję, wskocz z powrotem do wody i popłynij za róg domu. Znajdziesz tam drabinę, dzięki której wejdziesz do góry. Wyleź na drugą platformę (skocz i podciągnij się), a następnie przebież ścieżką. Następnie rozpędź się - przeskocz na drugi bityg i tak!

Obróć się w lewo i przeskocz na pomost gdzie zaczyna się grę. Obróć się w lewo i przykucnij, rozpędź się - znów skocz na drugą stronę - powinieneś wpaść przez otwarty dach do wnętrza budynku. Zabij draba, weź klucz i idź w kierunku schodów - tam zabij drugiego opryska. Wskocz do wody i wróć do początku poziomu (podest przed skrzynią na sznurku). Skocz na wprost, następnie chwytaj się krawędzi dachu i przebież w lewo. Opudź się, chwytaj się znów dachu i przesuń się nad okno - teraz puch się - od razu chwytaj się framugi okna. Rzuć się szybko, wejdź do środka (UWAGA! Musisz być [RT] a nie leć - w przeciwnym wypadku stracisz całą energię na robieniu zgiełku). Idź w lewo,

wedź po drabinie i idź do końca korytarza. Otwórz drzwi przy pomocy znalezionej klucza i wejdź do środka. Idź do końca korytarza, aż zobaczysz drabinę - wejdź po niej na górę. Przedostań się na drugą stronę i idź w prawo (do góry), jednocześnie przygotuj do akcji pistolety. Pod koniec kolejnego korytarza skocz w prawo i sprzątnij strażnika. Ostrożnie wejdź na dół i zabij kolejnego strażnika wraz z psami. Z rozbitego wokoła na dach budynku i zabij kolejnych dwóch strażników (tłoko skrzynia na lewej - przy-

wyjdzie strażnik wraz z psami - oczywiście zabij ich jak najszybciej). Idź teraz w miejsce, gdzie był pierwszy oprysk na tym balkonie i idź dalej w dół (korytarzem). Zabij przy a następnie od najdł. przelicznik - na stały jest on na razie nieczynny, ale zapamiętaj jego miejsce. Idź dalej i zabij jeszcze jednego strażnika. Idź się teraz do drzewa na końcu balkonu (tam skąd wyszedł strażnik wraz z dwoma psami) i popęz w lewo. Zobaczyć drugą w podłodze - wejdź ostrożnie na dół. Z tej pozycji zabij strażników oraz psy na dole i na balkonach. Zjedź na sam dół, odhraj strażnika którego zobelił - weź sprzęt. Następnie wejdź do wody uważając na kamienie i przepłynij na drugą stronę (uwaga! na worki z gazkami) - zabij sam strażnika (wiel amunicji) oraz psa. Idź w lewo i przebież przelicznik. Następnie wróć na scenę i zabij kolejnych dwóch opryszków (jednego z nich weź sprzęt). Następnie idź dalej w prawo i pobiegaj w tym pomieszczeniu, aż spadną wszystkie worki z gazkami, następnie wróć do wejścia do pomieszczenia i wejdź do góry. Tam



wedź weł wszystkich sprzętów oraz amunicji. Będąc na dachu na oknach skrzyni skocz i chwytaj się krawędzi, podciągnij się i wejdź do ciemnego przejścia. Odhraj przelicznik (możesz zapalić fajer) i przebież go, wejdź z powrotem na górę i zabij nowych strażników. Wyleź do budynku przez nowo otwarte przejście. Patrząc przelicznik po lewej, zjedź na dół, idź w dół a potem w prawo - znajdź tam przelicznik, następnie wróć na górę (przy pomocy drabiny na którą musisz wleźć) i idź się chwytaj i wejdź w otwarte przejście. Zjedź na dół i idź w lewo, gdzie zgładź strażnika. Następnie udaj się na drugi koniec balkon - otwórz się drzwi, a z nich



PRZEJDŹ po szkie, dojdź aż do pomostowej deski, odwróć się w lewo i wykonaj duży skok, tak aby chwycić się szpary w murze. Przesuń się w lewo, podciągnij się i ubij przelicznik. Przeskocz z powrotem na drugą stronę i idź do końca w lewo, a następnie skocz i chwytaj się deski po lewej stronie. Wejdź do wnętrza, zabij tuzina po drugiej stronie a następnie przeskocz na deskę. Przebież się teraz przez błądzącą się woda



u siebie przełącznika. Podeszł na skraj korytarza, otworzył się i zszedł na dół łabym stracił energię chwytając się brzoju! Na scenie zobaczysz otwarty właz i wskoczyć do niego. Popłyni naprzeciw w lewo (zasiad łabę) aż do większego pomieszczenia, gdzie znajdziesz przełącznik otwierający przejście. W tym samym pomieszczeniu jest mały, podwodny korytarzyk - wpuł w niego, a znajdziesz posądek smoka. Wróć na-

bat Boardi leżącą na drzwi i wróć z powrotem. Popłyni teraz w prawo i jeszcze raz w prawo - znajdziesz tam podwodny przełącznik otwierający krąg po prawej. Oczywiście przebież go i wypłyni na powierzchnię. Wejdź na brzeg, zabij szcurek, a następnie otworzył się i wskoczyć na półkę. Znow się odwróć i skocz jeszcze raz. Na górę zabij szcureka strzelką oraz psa i idź korytarzem w prawo, aż ujrzyś okna po prawej.

Rozwał jedno z nich i skocz na dół. Podeszł do metalowych drzwi i otworzył je naciskając przycisk obok. Wejdź do środka, a za chwilę zruwiesz się przed wielkim wentylatorem - w ostatniej chwili wybił się, a powinieneś znaleźć się na półce z kluczem, który oczywiście weź. Idź teraz w prawo po schodach na samą górę, skocz w powietrze i skocz w korytarz idź nim aż dojdiesz przed wentylator, skocz przed ne-



stepnie pod wyjście i popłyni korytarzem w prawo - znajdziesz urządzenie do zaima i zaraz obok zobaczysz drabinę. Wejdź po niej i zabij strzelaka na dole, a następnie wdrap się do góry. Idź do miejsca z żółtym przełącznikiem i właz białą kłującą częścią do niego. Niebieskim przyciskiem wywołaj windę, więc przywołaj ją. Teraz nacisnąj przycisk jeszcze raz i szybko wskoczyć na dach windy, a z niego skoczyć na drabinę. Wejdź do góry, weź drugi posądek smoka, nacisnąj guzik po lewej i idź dalej do wyjścia (znajdziesz przy nim amunicję). Wejdź i skryjcie lokacji i wróć do windy

go i następnie do góry - znajdziesz się przed kolejnym wentylatorem. Znow skocz w górę, a znajdziesz się w bezpiecznym miejscu. Odwróć się i skocz na jeszcze wyższą platformę i idź ostrożnie ciemnym korytarzem - weź starą kłującą smoka (uwaga! Nie wentylator). Wróć teraz do pomieszczenia ze skrynią. Przeciągnij ją i odkryjesz przełącznik otwierający drzwi. Przeciągnij teraz skrynię aż pod okna w następnym pomieszczeniu. Wskoczyć na parapet, rozwał wszystkie okna i wejdź do środka - znajdziesz tam drugą skrynię. Przeciągnij ją na drugą skrynię i wskoczyć na tak ustawioną piramidę. Zabij strzelaka i wejdź do środka. Znajdziesz się w znany - Ci już korytarzu. Idź do



szkielec. Skocz teraz po schodach w prawo i załóż się na drugą stronę. Uwaga! Nie bój się skrynie przed końcem korytarza. Przygotuj dobrą granatę, gdyż czeka Cię pojedynek z

Bartolem - jednym z bossów. Oczywiście rozwał go oraz dwa psy, które również się pojawią. Ostatnim przeciwnikiem będzie strzelak, którego nabijasz już bez problemu. Weź amunicję oraz apteczkę, idź na drugą stronę hali. Wejdź na pochyłą skrynię i skacząc ze skryni na skrynię przedostatnią się na drugą stronę hali i na prawo od korytarza, którym wspieliś - zobaczysz tam przełącznik otwierający metalowe drzwi. Nacisnąj go, zatań faceta i wejdź do samolotu, którym odleci do

OFFSHORE RIG

Kiedy się ocenisz, zobaczysz, że znajdziesz się w jakiejś zamkniętej hali, a w dół jest bez żadnej broni. Poprzez skrynię tak, aby odleciał skryty korytarz na końcu którego znajduje się przełącznik. Uporządkuj tak skrynię, aby w jak największym okresie czasu dobiec do drzwi. Następnie nacisnąj przycisk i szybko biegaj do drzwi - jeśli się zamkną, to powtórz operację raz jeszcze. Kiedy wyjdiesz - idź w lewo,



Winda przywoła raz jeszcze, lecz teraz wpuł do niej i podeszł w dół. Przygotuj ostrą broń i szybko zgładź dwóch napastników. Następnie odwołaj windę na ostatni przycisk i wskoczyć do żółtych korytarzy spod windy. Popłyni w lewo (tam gdzie prowadzi schody) i z odwołanego pomieszczenia weź kartę IC-

szybą windy i wskoczyć na główną platformę. Zabij kolejnego strzelaka i idź w prawo, a potem prosto - aż zobaczysz drzwi z zamkiem. Weź klucz i wejdź do drzwi obok. Uwaga! Nie kłóć się na kamieniu, przebież przełącznik, a następnie wskoczyć na drabinę, wejdź do góry i podeszł do kraty blokującej przejście. Od-

omni najasniów
i idź po schodach
do góry. Stań
teraz pod oknem
i poczuj się przy-
czaić. Toż fcał
z pafolafam
strzałęw Ciębie
rozwał przy okazy
szyby w oknach
Wyjdź przez okno
i idź w prawo - znaj-
dziesz przycisk



otwierający podwójne wejście do sa-
molety. Popłyn tam, wyjdź do samo-
lety i nacisnij kolejny przycisk, aby wy-
łączyć silnik. Wróć teraz pod okno, roz-
pęjd się, skocz i chwytaj się szczytów.
Przejdź na środek samolotu, a wpad-
niesz do środka - znajdziesz pistolety.
Wróć znowu na stały ląd i załóż gołci,
którzy przeładują Cię od początku po-
zomu - wad aptekę oraz elek-
tryczny klucz (brójki). Kolejny raz
wyjdź przez okno, ale tym razem
idź w lewo i przebiegnij na drugą
platformę. Idź do końca - dojdiesz
do pomieszczenia z wodą. Wskocz
do wody, przeleć dźwignię i po-
płyn do końca, aby odnaleźć po-
sążek smoka. Wróć z powrotem
do pomieszczenia z oknami. Użyj
klucza na zamku w ścianie, a obok
otworzą się drzwi. Wyjdź do środ-
ka i nacisnij kolejny guzik, aby wy-
łączyć alarm i idź schodami w prawo.

otwór drzwi i zabij strażnika, który
się pojawił (wielki aplaudy). Następ-
nie idź w prawo, gdzie zabij kolejnego
przebiegnika i otwórz drzwi po prawej -
wyjdź do środka. Złóż porządek z sta-
kajacym się wrogami, weź amunicję
leżącą obok puła oraz na kółku. Znaj-
dziesz też na nim pierwsze strzały do
harpuna. Idź w głąb bunkra i z drugiej
kory góry po prawej stronie weź pisto-
lety szybkostrzelne, a z ostatniej po le-
wy - harpun. Wyjdź teraz na kory po
lewej stronie od drzwi, gdzie znajdziesz
przełącznik otwierający przejście na
końcu bunkra - nacisnij go i jak najszy-
bciej biegnij do końca, wyjdź na kory po
prawej i wskocz w otwartą przejście.
Załad tym po po-
chylaj i złap się kła-
wędzi, a następnie
wyjdź po drabinie.
Wyciągnij skrzynię
paliwa z lewej, a
następnie połącz ją
w prawo dwa razy.
Następnie prze-
chodź drugą skrzy-
nię pod platformą
w kierunku drabiny.



którą musisz się chy-
lić. Wyjdź na samą
górną, następnie idź w
prawo, zabij strażnika
wielki czerwony klucz i
wyjdź po drabinie na
samą górę - znajdziesz
tam drugą statuetkę
smoka. Złóż na dół i
idź dalej schodami w
górną, aby wpadnąć do
znanego Cypr-pomieszc-
zenia z wodą. Wróć
teraz do miejsca, gdzie wyłączył
alarm i idź schodami w lewo. Zabij straż-
nika wraz z piśm (wielki amunicji) i idź
do końca korytarza (uwaga! na rozcią-
ce się beczki i otwór drzwi przy po-
mocy czerwonego klucza). Wyjdź do
środku, zabij wszystkich przeciwników
i idź w lewo do skrzyni umieszczonej w
kółku pasażu - włącz ją, nastę-
pnie



nie obijasz skrzynię przypiętą do ścia-
ny i jeszcze raz załad ją z drugiej strony.
Popchnij ją, a następnie idź na podwyż-
szenie go przeciwną stronę, skąd
skocz i rozpuść na tę właśnie skrzy-
nię. Z niej wskocz w korytarz w to-
nie, zabij straż-
nika (wielki amu-
nicji) i idź do
pokoju z zielo-
nym zam-
kiem. Znaj-
dziesz tam
dźwignię, którą
przeleć, a
zbrojnik ze
Tobą napelni-



się wody. Idź do nie-
go i popłyn w prawo.
Wyjdź na brzeg, prze-
skocz przez rury i idź
dalej, aż dojdiesz do
przełącznika otwiera-
jącego przejście w
pokój z zielonym
zamkiem - idź do nie-
go i wskocz do otwiera-
jącego przejście.
Wskocz do wody

uwaga! na platformie i popłyn w
prawo do najbliższej podstawy platfor-
my. Wyjdź na nią, zabij dwóch straż-
ników i weź posążek. Popłyn do następnej pod-
stawy i wyjdź po drabinie. Następnie
idź w prawo, przebiegnij na następnej
półce i zabij strażnika. Idź w prawo, prze-
skocz na kolejny podest i zabij dwóch
gości. Idź dalej w lewo, skocz na kolej-
ną platformę i z niej weź rozpęd i
wskocz na pomost, na którym prze-
chadza się kolejny strażnik. Zabij go i
następnie weź zielony klucz i wróć na
poprzedni pomost. Wskocz do koryta-
rza powyżej i idź, aż dojdiesz do pokoju
z zielonym zamkiem. Użyj klucza, prze-
leć dźwignię i idź do drugiego zbroj-
nika, który teraz powinien być napelnio-
ny wodą. Wskocz do niego, przeleć
dźwignię i popłyn do kolejnego etapu.

DIVING AREA

Skocz na drabinę po drugiej
stronie, wyjdź na górę i nacisnij
przycisk, przez co wyłączy
turbiny. Musisz teraz bezpie-
nie wskoczyć do wody i popły-
nąć za turbiny, gdzie znajdziesz
granaty. Wróć z powrotem i
przeleć dźwignię, aby otwo-
rzyć drzwi. Wyjdź do nich i idź
korytarzem - zabij tam dwóch
strażników oraz psa (wielki amu-
nicji). Musisz teraz przedostać
się na drugą stronę skacząc na

nią wystającą z wody (uwaga! na po-
następujące się baki - po kilku próbach
powinno Ci się udać). Zabij kolejnych
dwóch strażników i idź korytarzem w
prawo. Dostępną więcej do połowy,
odwróć się i zjedź na dół - w połowie
drogi znajdziesz się drzwi, w których
znajdziesz pozostać
smoka (chwytaj się kła-
wędzi) i wejdź do środka. Na-
stępnie wydostaj się z
drury i zacznij zsuwać się
dalej - w ostatnim momen-
cie skocz i chwytaj się brzo-
wy (nie wpadnij do kłosał)
Idź w lewo i wyjdź na samą
górną drabinę (drabiny). Idź
w prawo, wskocz w dźwi-
nę

się w podłożu, a znowu zaczniesz się
zsuwać - znowu chwytaj się kła-
wędzi. Zsuwaj się tymi, następną
półkę się i chwytaj się podestu poniżej.
Wyjdź na niego i zabij strażnika. Idź w
lewo, skocz z pomostu w lewą stronę,
tak aby chwytaj się kłosał (kolejny
walek, w której znajdziesz najbliż-
szy klucz). Korytarzem obok wróć do drabi-
ny i idź z powrotem na podest z któ-
rego skakaliśmy. Tym razem idź w prz-
wio, użyj klucza i przygotuj się na zły-

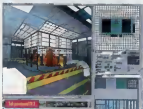


kę i najbardziej precyzyjną akcją przygotuj najlepsze grzywy! Idź w lewo, zabij szybko dwa psy, a następnie od razu zabierz się za gołota z mosteczkiem

lewej załóż widłami z dalszej odległości! W korytarzu powinieneś znaleźć dwie drzwi otwierane przy pomocy dużych pokręteł - jedno prowadzi do góry a drugie na dół! Idź na dół, zabij robota, przebiegnij słynnie ława żelazną i wektór do wody! Wpłynij w podwodny korytarz, gdzie załóżysz Ciąg pływani, wektór więc na brzeg i załóż go z bezpiecznego miejsca! Wpłynij ponownie w korytarz - na jego końcu znajdziesz dzwignię, która otworzy ci drzwi obok! Wpłynij w kolejny korytarz, gdzie znów znajdziesz dzwignię - przełącz ją! Wektór na powierzchnię i idź do drzwi prowadzących do góry! Zabij strażników (wielki apteczka oraz amunicja) i przejdź do następnego pomieszczenia. Po lewej stronie zobaczysz korytarz z promiennikami, przełącznik oraz guzik! Użyj przełącznika, wejdź w korytarz i wektór do wnętrza, gdzie znajdziesz amunicję! Wektór szybko do początku korytarza! Użyj teraz przełącznika, a następnie niedaleko przycisk obok i szybko wróć w korytarz, na końcu którego znajdziesz układ scalony do zamknięcia! Szybko wróć z powierzchnią, a następnie pobiegaj do pomieszczenia z basenem (przez drzwi do góry) i otwórz drzwi po lewej przy pomocy układu scalonego! Wejdź do środka, zabij strażnika i pobiegaj na drugą stronę, odwróć się i załóż gołota z mosteczkiem

ogno (wielki apteczka od strażnika)! Po dachu teraz do pomieszczenia zbiorów, a otwórz się tam na grzywkę, gdzie znajdziesz przycisk - użyj go i wektór do zbiornika! Wektór do wody, wpłynij do otwartego tarasu schowka i wektór schowka i wektór schowka! Wpłynij na brzeg, znajdziesz stoły do herpion i pochwyt

wektór do wody i wpłynij do podwodnego korytarza, popłynij nim aż zobaczysz dwóch pływających, wtedy szybko wektór na brzeg i załóż ich z suchego lądu! Będzie mógł teraz bezpiecznie przycisnąć do pomieszczenia obok! Wejdź na brzeg, wektór do góry i naciśnij przycisk, przez co otworzą się drzwi do wnętrza! Przypłynij z powrotem do pomieszczenia obok leżąc na pł



twonutal i zabij wszystkich przeciwników! Idź do wnętrza (pomieszczenie obok) w lewo, przełącz dzwignię - dzięki czemu przesuniesz dźwignię nad zbiornikiem z wodą! Wpłynij na zewnątrz, skocz na płytę wystającą nad zbiornikiem, a z niej na drugi brzeg! Idź w prawo, przełącz strzyżbę i naciśnij guzik! Idź

teraz do drzwi prowadzących do góry z głównego korytarza, zabij psy

ość przeciwników i wejdź na samą górę



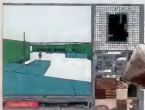
Skocz na dół i wektór w korytarz, dzięki któremu dojdiesz do centralnego pokładu! Jest on dobrze strzeżony, więc przygotuj się na wielką jatkę! Następnie załóż gołota z mosteczkiem ognia, a następnie załóż się strażnikiem! Wektór układ skalony i wróć do miejsca z pięć latarni! Użyj skalaka, a wyłączyć pięć będzie mógł włączyć czerwony karny! Idź do centralnego pokładu i użyj czerwonej kary i wejdź w korytarz!

Załącz strażnika i idź dalej, aż do końca korytarza! Zabij kolejnych dwóch strażników, bądź na dół i wektór w drzwi po prawej, a znajdziesz strażnika posądek amoka! Następnie podjedź do gołoty leżącego na środku poprzedniej lokacji - po dłuższym przemysłu znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu

40 FATHOMS

Odwróć się, a zrewolwer strzyżbę leżącą na dnie! Popłynij ich śladem, a dojrysz do wstępu statku! Wpłynij do niego poprzez otwór koło kotwicy i wpłynij, aby nabrać powietrza! Następnie zwinąć, wpłynij w otwór i popłynij w prawo do góry, a następnie w lewo i jeszcze raz w lewo! Znajdziesz tam dzwignię! Na lewej stronie odwróć ją! Wektór w prawo i wpłynij w niego! Płyn teraz cały czas w lewo, aż do

przylaz do strzyżby i wejdź na nią! Wskoczyć będzie mógł oddać, a zarazem uwolnił się od ścigających Cię cały czas tak! Wektór do wody po drugiej



dokonanie na str. 66

SPECIALIZED JOYSTICK

ASCWIRE

Był to pierwszy joystick ARCADE do PlayStation, jaki pojawił się na rynku. Firma ASCWIRE jako jedna z pierwszych wyzwała status oficjalnego producenta obsługi do PlayStation nie więc dziwnego, że jej produkty wyglądają niemal jak osprzet produkowany przez SONY. Także opisany joystick idealnie pasuje do naszej konsoli, ma nie małe identyczny, stary kolor a przyciski wyglądają jak te na joysticku tyle że są odpowiednio większe. Oprócz dość mocnej gałki i kilku standardowych przycisków, joystick SPECIALIZED posiada także przełącznik słowem do apowalania przebiegu akcji gry. Działa on na zasadzie szybkiego wciśnięcia klawisza START, przez co nie dzieło on odpowiednio we wszystkich grach oraz regulowany osobno dla każdego graczka przełącznik auto-ładowania, pozwalający na użycie do 36 uderzeń na sekundę. Tak: nawet niosąc jest w stanie powalić na nie-

nie każdego przeciwnika. Tak się składa, że posiadanie ten joystick przez dłuższy czas i muszę stwierdzić, że mimo bardzo ładnego wyglądu, jest to konstrukcja stosunkowo najtańsza ze wszystkich tutaj opisywanych. Po kilku miesiącach intensywniej zabawy gałka straciła wiele ze swojej precyzji a przyciski czasami zachowały się. Być może przyczynił się do tego mój temperament i zbytne „wciśnięcie się w gry” (HIV gdy Norby grał i mnie w domu).



w grę THAE CRISIS z podpiętym guzikiem, to prawie nie podyktować, robi przewroty, czuł się za fotelami, skakał po nieboch

czytał o wojnie do piątej ręki i ten widać oglądać rózki kawy. Tak się wciśnięcie i, tożer wszystkim nad polubliwych graczy, nie będzie polecam produkt NAMCO, który słusznie mi do dziś bez zarzutu.

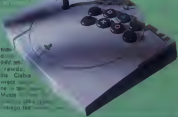


PS ARCADE

INTERACT

Jako pierwszy joystick przeznaczony do PlayStation, Interact Interact Viper joystick, który pojawił się na rynku, ma bardzo ładny wygląd i jest bardzo precyzyjny. Wyróżnia go przede wszystkim bardzo mocna gałka, która jest bardzo wygodna w użyciu. Interact Interact Viper joystick posiada także przełącznik słowem do apowalania przebiegu akcji gry. Działa on na zasadzie szybkiego wciśnięcia klawisza START, przez co nie dzieło on odpowiednio we wszystkich grach oraz regulowany osobno dla każdego graczka przełącznik auto-ładowania, pozwalający na użycie do 36 uderzeń na sekundę. Tak: nawet niosąc jest w stanie powalić na nie-

nie każdego przeciwnika. Tak się składa, że posiadanie ten joystick przez dłuższy czas i muszę stwierdzić, że mimo bardzo ładnego wyglądu, jest to konstrukcja stosunkowo najtańsza ze wszystkich tutaj opisywanych. Po kilku miesiącach intensywniej zabawy gałka straciła wiele ze swojej precyzji a przyciski czasami zachowały się. Być może przyczynił się do tego mój temperament i zbytne „wciśnięcie się w gry” (HIV gdy Norby grał i mnie w domu).



twórca
długo
9-10 m.
nawet
do Ciebie
wciąż
na to
Muszę
wciąż
wciąż
wciąż

Interact Interact Viper joystick, który pojawił się na rynku, ma bardzo ładny wygląd i jest bardzo precyzyjny. Wyróżnia go przede wszystkim bardzo mocna gałka, która jest bardzo wygodna w użyciu.



Ciekawostki ze str. 60

stronie skrzyni, wpłyn w podwodny korytarz i wyjdź na brzeg. Na końcu korytarza znajdziesz dwiżnię - przeleć ją, a usuniesz wodę ze statku. Wyjdź teraz na skrynię i przejdź na drugą stronę, zalewn szybko strażnika i uciekaj, aby nie straszył na ciemnym prostokącie podłogi pomieszczenia i wstąpił do strażnika. Przeleć teraz nad ciemnym prostokątem, a podłoga zapadnie się w tym miejscu i będziesz mógł spokojnie podbić się przeciwników. Zjedź na dół, weź apteczki i amunicję i podeszł do skrzyni stojących w kącie - wejdź na jedną z nich i pochył się, przeleć obok brzoźną podłogę, a z nią na prostej kawałku skrzyni. Przeleć teraz z rożnego na drugą stronę. Przeleć przeleć na lewej stronie i szybko pobiegaj do końca korytarza i w lewo, wyjdź w otwarte hemiczno drzew. Wskocz do wody i uważaj na rybkę odnajdź drugi posążek. Wróć teraz do głównego korytarza i odnajdź ciemne miejsce z drabiną. Wyjdź na górę i przeleć dwiżnię. Idź teraz do miejsca, gdzie obwarły się drzwi i prosto, w prawo, w prawo i na jeszcze w prawo i przeleć kolejną wycię - w ten sposób wyleczysz pierwszą część palników i będziesz mógł dostać się do następnego przełącznika. Użyj go i mów idź do miejsca, gdzie obwarły się drzwi i w prawo, lewo i lewo, a znajdziesz tam przedostatnie dwiżnię. Użyj jej i szybko pobiegaj do pierwszej dwiżni (nie zatrzymaj się nawet na sekundę, przeleć ją, a wszystkie palniki powinny być wylęczone. Pobiegaj jeszcze szybciej i) do korytarza z palnikami i szybko przedostaj się na drugą stronę i użij ostatniego przełącznika, a otworzy drzwi przed Tobą. Wskocz do wody i zalewn rybę przy pomocy harpuna. Popłyn teraz na samą głębię, przeleć dwiżnię, popłyn na sam dół i w prawo - znajdziesz tam kolejną dwiżnię, użyj jej. Po prawej stronie zobaczysz posążek, jeśli straszysz C powietrza, to weź go teraz, w przeciwnym

wyniku popłyn na samą górę, weź oddech i wróć do posążek. Wygłyna powierzchnię i dź korytarzem. Zjedź na dół i jeszcze raz na dół i idź w prawo, przesun skrynię dwa razy i wyjdź do pomieszczenia powyżej. Przeleć dwiżnię, a wyśladz stały obok. Będziesz miał teraz dostęp do dwóch nowych przejść i z lewej strony do drzwi po przeciwnej stronie. Wyjdź w przejście z prawej, idź w lewo, prosto i w prawo, a następnie wyjdź do góry i użyj dwiżni, aby otworzyć drzwi znajdujące się głębiej w tym poziomie. Idź na sam dół i wyjdź w przejście po lewej. Idź cały czas w prawo, wykonaj dług skok, wyjdź do góry i użyj kolejnego przełącznika. Raz jeszcze wróć na sam dół i wyjdź w przejście naprzeciwko przełącznika. Wskocz do wody, zabij



potworzaka przy pomocy harpuna i wpłyn w podwodny korytarz. Szybko wyjdź na brzeg i zabij dwóch strażników. Weź apteczki, amunicję oraz strzały do harpuna (leżą głębiej w rogu, przeleć przeleć i wyjdź na dół).

WRECK OF THE MARIA DORIA

Wskocz do wody. Zabij plewanurka i zalewn strzały. Wpłyn w korytarz, przeleć na drugą stronę i zbierz apteczki. Zjedź tyłem po pochylonej podłodze, chwyc się krawędzi i puść się i idź do lokacji obok, zabij strażnika i zbierz apteczki i amunicję. Podeszł do skrzyni i pociągaj pierwszą, a następnie w-

pnij się głęboko do korytarza obok. Możesz teraz zająć się pozostałymi strażnikami i ustaw je tak, aby odciągnąć dwa korytarze. Zanim wjdiesz do jednego z nich odwróć się i podeszł w lewo, górny róg lokacji. Zobaczyć tam otwór w suficie i zająć lara i wyjdź do niego i rusz się do ustawionej placami



do ściany i idź ciemnym korytarzem do końca. Zabij strażnika i weź posążek smoka. Wróć teraz do skrzyni i wyjdź w pierwszy korytarz, zabij wszystkich strażników i weź wszystkie, co możesz. Idź teraz w prawo, na jeszcze w prawo, aż usłyszysz skrzypienie na podłodze, a między ram drzew. Podeszł do niej, chwyc się krawędzi, puść się i chwyc półki ponżej. Weź klucze, podeszł do krawędzi, skocz do góry i wróć z powrotem do skrzyni. Idź do lokacji ze skrzyniami i wyjdź w korytarz po lewej. Idź za murki, użyj klucza, odwróć się w lewo i nacisnij guzik. Następnie zabij strażnika, który wyjdzie z otwartych drzwi i podeszł do przysięgi w ścianie - nacisnij go, a następnie wróć do poprzedniego guzika i nacisnij go raz jeszcze, aby zamknąć drzwi. Wróć do salonu, idź w prawo, górny róg, wyjdź na pochylą ścianę na samym jej końcu i skocz do góry, chwytając się krawędzi. Podciągnij się, aby znaleźć się na wyższym poziomie. Idź w lewo, podeszł do krawędzi i się jej chwyc. Przejdź w lewo do końca i na półkę z drzwiami, wejdź do góry i idź w lewo. Skocz z rożnego na następną półkę i weź klucz. Wróć do półki z drzwiami i wyjdź do środka. Na stole możesz jedynie otworzyć drzwi z pokrętkami. Otwórz więc pierwszą po lewej i użij za nim nie miał, a następnie drugie po prawej. Wyjdź do środka, chwyc się krawędzi i zjedź na dół. Ustaw teraz skrynię pod przełącznikiem, tak abyś mógł go użyć, a otworzy w ten sposób drzwi u góry. Wyciągnij skrynię stojącą obok i wyjdź do góry. Idź korytarzem, przejdź przez duże pomieszczenie, zabij strażnika i wyjdź do lokacji ze skrynią. Przesun ją pod ścianę, tak abyś mógł dosięgnąć i użyć dwiżni na ścianie. Weź klucz i idź pod skrynię i wyjdź na korytarz. Idź teraz do drzwi naprzeciwko i użij go i nie miał, a otwórz drzwi przy pomocy znalezionej klucza.

Agi

P5 Cag dalej w następnym numerze



MYSZKA DO PSX

TEST

SONY PlayStation to nie tylko potężna maszyna, na którą wychodzą gry dorównują swoim odpowiednikom ARCADE. To także świetne urządzenie do gier przygodowych i strategicznych, a tem szybkość i precyzja kontrolowania gry ma ogromne znaczenie. Dlatego też SONY, chcąc uczynić naszą konsolkę bardziej podobną do zwykłego komputera, na którą nie wychodzą tylko same białątki i wyścigi, wypuściło na rynek myszkę, której test zamieszczamy poniżej.

Myszka do PlayStation nie jest modelem uzasadnionym niezbędnym, jednak niezwykle przydatnym - szczególnie dla miłośników przygodówek i strategii, których przeliczanie wychodzi coraz więcej na naszą konsolę i większość z nich wykorzystuje myszkę jako kontroler opcjonalny. Także system operacyjny konsoli jest do niej w pełni przystosowany i choćby sama kontrola „Mouse Menu” staje się dużym wygodnictwem.

Kupując myszkę, razem z nią w pudełku otrzymamy także bardzo dobrą i ładną podkładkę z logo PlayStation, którą możemy pochwalić się przed znajomymi. Sama myszka wyglądem bardzo przypomina myszkę do Amiga i podobna jak tamta posiada dwa przyciski, kołosek sterowania oraz do nastawiania kursora i włącznik podłączający do konsoli kabel danych. Jest tylko gra o 100% lepsza od myszki, do której swoje preferencje wyrażają lewy przycisk myszki oznaczony „X” i prawy „O”, na przykład. Myszka ma bardzo dobrą obrotową klawiaturę i graciej niż nawet długim godzinom nie odczuwamy zmęczenia dłoni.

Na własną, w co można pogrążyć używając operowaną myszką. Przede wszystkim świetna przygodówka typu BROKEN SWORD, DISCWORLD, czy MIST. Kasty, kto musiał grać w te gry używając standardowego padu, a następnie „przełączyć” się na myszkę, mógł odczuć na własnych polach, jak dużo wygodniejsze staje się wtedy sterowanie grą. Drugim rodzajem gier wykorzystujących myszkę jako kontroler sterowania są strategii. Niestety, mimo że na PlayStation strategii jest dość sporo, to tylko kilka z nich wykorzystuje myszkę. Na szczególne wyróżnienie wśród nich RED ALERT, moja ulubiona strategia, w której, mimo bardzo dobrze rozwiniętego interfejsu sterowania na padu, nauczyłem się grać na myszce i tylko tak się w nią teraz zagrywałem. Inne strategii obsługujące to urządzenie, to chociażby znane SIM CITY 2000, SYNDICATE WARS, czy TRANSPORT TYCOON, szkoda tylko, że WARHAMMER i WARCRAFT 2 nie wykorzystują myszki jako kontrolera, jednak świetnie rozwinięty interfejs sterowania pozwala w pełni rekompensować to stratę.

Kolejne grupy gier wykorzystujących myszkę są tzw. „strzelaniny na gani”

Myszka w tym wymogu nie odpuszcza nam pozostawiając wiele czasu na poprawę. Przypomnę, jak komuś zagrywałem się w COX AND TRELAWY na myszce i jak to wyglądało, a tak graciej bawiam się również innymi, w szczególności przeliczając, że elastyczność z jaką się mieści w PSX EXTREME jest niewątpliwie najlepszą na rynku pod względem precyzji wykorzystywania.

Coś mi wyjdzie, oprócz tych nastawionych na myszkę gier, oczywiście możemy znaleźć także i w innych gatunkach, jak chociażby w emulacji TENNIS 2K, czy ogólnie 2D. W tym przypadku myszka niewątpliwie jest lepsza niż kontroler, ale nie aż tak dobrze, jak poprzednio wspomniany Amiga, a szkoda.

W tym poradzie warto jest rozstrzygnąć, czy w grach strategicznych graciej używać myszki, czy kontrolera. Warto jest pamiętać, że myszka jest urządzeniem, które nie posiada żadnych dodatkowych przycisków, które mogą być używane do sterowania grą. W grach strategicznych, które wymagają precyzyjnego sterowania, myszka jest lepsza niż kontroler. W grach akcji, które wymagają szybkiego reakcji, kontroler jest lepszy niż myszka. W grach przygodowych, które wymagają precyzyjnego sterowania, myszka jest lepsza niż kontroler. W grach przygodowych, które wymagają szybkiego reakcji, kontroler jest lepszy niż myszka.

Zakup myszki polecam tym wszystkim, dla których konsola to nie tylko automat do gier sekownych. Na PlayStation zapowiadanych jest coraz więcej dobrych gier przygodowych i strategicznych, z których większość powinna wykorzystywać także i myszkę jako kontroler. Jeśli jednak kogoś nie interesuje gry tego typu i zamiast rozważania zagadek lub planowania rozstawienia wojsk na mapie woli walczyć, czy też strzelać, to zamiast myszki polecam zakup choćby dobrego joysticka ARCADE lub joysticka z którego będzie miał zapewne większy pożytek.

Marby

Lista gier obsługujących myszkę:

- 3D LEARNINGS
- AREA 51
- ARKANOID RETURNS
- BROKEN SWORD 1 i 2
- CLOCK TOWER
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT
- CRYPT KILLER
- DIE HARD TRILOGY
- DISCWORLD 1 i 2
- GALAXIAN 3
- HORNED OWL
- MYST
- SIM CITY 2000
- STARSLADE ALPHA
- SYNDICATE WARS
- TIME CRISIS
- TEMPEST K
- TRANSPORT TYCOON
- K-COM ENEMY UNKNOWN
- K-COM TERROR FROM THE DEEP
- Z

